PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



BeoSOFT

EKSKLUZIVAN OPIS



COMMANDOS 2

SADA I NA PLAYSTATION-U 2

SUPER MARIO SUNSHINE

POSLE 6 GODINA PAUZE, MARIO SE VRATIO

Nagradna igra:



Spiderman DVD

broj 27 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3€ • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN









ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu



Broj 27 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, 063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić, Zoran Grujić, Miloš Marković, Strahinja Brajović, Filip Jovanović, Jet Li, Aleksandar Segedi-Aca

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 49

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 20. novembra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400



Pre nego što bilo šta drugo kažem o ovom broju moram da naglasim nešto.

Ne očekujte da dobijete odgovor na vaše SMS poruke putem SMS-a. Odgovore će dobiti samo najzanimljivija pitanja i to ISKLJUČIVO u štampanoj formi časopisa.

U ovom broju 27 pored naše nepodeljene pažnje prema igri Super Mario Sunshine, primetićete i sledeće novosti. Imamo fantastične najave. Nikad opširnije. Nikad preciznije. Imamo intervjue sa kreatorima igara. Kada sve to sklopimo dobijamo najbolje najave koje smo ikada napravili.

Imamo još bitnih najava u ovom broju, koje se tiču našeg web sajta. U proteklih mesec dana od kako sajt funkcioniše, imali smo sasvim zadovoljavajući broj poseta za početak. Sada hoćemo veliki broj poseta. Zato su momci zaduženi za sajt vredno radili i uveli forum na našem sajtu. Eto načina da čitaoci Bonusa međusobno razmenjuju mišljenja, kao i da daju predloge za poboljšanje časopisa. Mi ćemo pažljivo pratiti dešavanja na forumu, a ako bude bilo potrebno i umešaćemo se.

Što se tiče igara opisanih u ovom broju, osim Sunshinea ili Commandosa 2, nemamo ništa ni približno tog kvaliteta. Ali zato ćemo u idućem broju, verujte mi na reč, imati do sada neviđen broj hitova u jednom mesecu.

O ovom broju samo još toliko da smo vratili rubriku Nekad bilo... i da će vam Majstor Aca objasniti sve što niste znali o čipovima.

Na slici koja se nalazi nešto niže i zauzima dobar deo strane, možete videti dobar deo redakcije na okupu.

I ponovo smo još lepši! Za to moramo zahvaliti Shakirinom uticaju.


Mihailo Tešić


Strahinja Brajović


Miljan Lakić


Miloš Marković


Jovana Erčić


Uroš Tomić


Igor Simić


Miroslav Đorđević

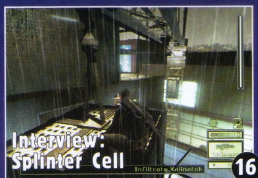

Danilo Jokić


Valentin Šalja




Commandos 2 24


Super Mario Sunshine 60


Interview: Splinter Cell 16


Interview: Starcraft: Ghost 22

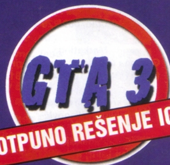

Tomcat GBA 64


GTA 3 Resenje 64


Sony Playstation


PlayStation 2


Game Boy Advance



Spisak oglašivača :

Najveći izbor igara za: - Sony PlayStation

PS2

- Segu Dreamcast

Popusti na malo



i na veliko.

Veliki izbor DVD igara za PS2

IGRE MOŽETE NARUČITI I POŠTOM

Turniri, lige
i ostala takmičenja
u klubu "SPRING"
tel: 011/ 620 - 412
ZMAJ JOVINA 38





Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:
- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga..

Game Boy Advance,
kao i igre za njega



YUBC, Bulevar Mihajla Pupina 10E, Lok. NP 6 Tel: 011/ 311 0787, 011/ 311 7221

bonus sms



You are the BEST. Da li mozete u sledecem broju ubacite poster V-RALLY 3 ili COLIN 3. Neki reli auto na posteru. Ups, zaboravio sam da se potpisem. PETAR DUJIC IZ ZEMUNA

POZDRAV REDAKCIJI!!! REDIZAJN JE BAS KAKO TREBA, BAREM MENI SE SVIDJA. VESTI IMA MALO, TAKO I IGARA ZA PSONE I PS2. ZA GTA4 STE TREBALI STAVITI BOLJE SLIKE...

Ako mi poklonite jedan CD, poslacu vam u dinarskoj protiv vrednosti 50 SMS poruka + jednu gratis recenziju po izboru za PS2, makar je i Simic potpisao!
Dylan Dog

Pozdrav radakcijo omiljenog mi casopisa, hhteo bi da pomognem svima sa siframa za igru TENCHU. Na izboru nivoa: R1+KKTTDDGD, u toku igre: pauza, KKTTDDGL.

---

1. Vratite Bonustrip, i to na 8 strana.
2. Hoce li biti 4uma na sajtu?
Petar

Koliko se isplati kupiti PS2 sa Messiah chipom? I sta sve on omogucava?
Hvala unapred. Jovan.

POZDRAV!
PITANJE ZA GL. URED.:
DA LI JE ISTINA DA SI TI PROGRAMER?
P.S. MOJA SESTRA TE PUNO POZDRAVLJA.

Posetite:



GTA Fanatik

Dobar dan ja obično ne čitam te svakojake časopise o igricama ali moram da kažem da ste me jako oduševili. Kao prvo stil opisivanja je genijalan a novosti koje opisujete, pa to nema nigde. Pa i pored svega tog imam nešto da vas zamolim, ja sam inače veliki zaluđenik za GTA 3, a pošto ste tako jako dobro uradili članak o toj igrici molio bih vas ako bi ste mogli da ubacite još po nešto o GTA 3, a i o VICE CITY. Na primer kao neke slike o pejzažu grada, kako izgledaju oružija iz bliza. A imam i pitanje dali se u GTA-3 može voziti u vozu (metrou)? Moram da pitam kakav kompjuter treba imati za GTA vice city?

Kolesar Mihajlo

bonus

Sve informacije koje te interesuju ćeš pronaći u ovom broju časopisa. A što se kompjutera tiče, možda se nismo razumeli. GTA Vice City izlazi u verziji SAMO za PlayStation 2. Barem za sada...

Honey, Bunny

Alo Bonuse, novi look ti je najbolji koji si ikada imao i f*ck off oni koji ti govore drugačije. Pa zašto ja pišem ovo pismo, zato jer mislim da je vrijeme da odmah objavite moje pismo. Prva kritika ide webu koji je super ali se ja na njemu ne zadržavam više od pet minuta...
Mogli bi da ubacite chat tako da samo mi bonusovci možemo da komuniciramo i da pomažemo jedni drugima.
Druga kritika je ta da je igromer malo čudan. Ostavite malo više prostora za isti, pa onda pored grafike napišite objašnjenje zašto ste joj dali 10 itd...itd... i tako pored zvuka igrivosti i atmosfere. Potom stavite malu tablicu na koliko se CD-ova nalazi igra. Potom stavite šta je Plus (pozitivno) i Minus (negativno). Potom ubacite novu opciju pod ocijenjivanjem a to je Multiplayer. Neke igrice kupujemo samo u nadi da ima odličan Multiplayer.
Ideja za SMS je vrhunska stvar stari.
Molim vas da stavite MEGA poster svi čitaoci bi to željeli. Ali može i po dva-tri manja postera uz taj mega poster. Ali želim da na MEGA posteru bude sa obe strane igra a ne reklame ili ne daj bože opis. Kome se ovo ne sviđa, žalim. Nekima se ne sviđa neki poster a voljeli bi drugi sa tematikom neke druge igrice.
Pravite više nagradnih igara sem one nagradne skandinavke, npr. za Novu Godinu da osvojimo Nintendo Game Cube, Microsoft X-Box, Sony PlayStation 2 i Nintendo GameBoy Advance. Prošlo je vrijeme sivonji i ostalim konzolama. Počela je New Generation. Stavite npr. Osvojite Stuntman itd... nagradna igra. Bolje vam je za najavu izdvojite i po četiri stranice za super najave.

Pozdrav od Haniballa iz Herceg Novog!

bonus

Hani Bani, nemoj da se ljutiš!
Chat opcija na našem sajtu će proraditi u najskorije vreme, pa ćeš moći i uživo da širiš svoje mišljenje. Isto važi i za forume - kao odgovor drugim čitaocima koji su pitali za forum.
Nije nam jasno zbog čega ti je igromer čudan? A što se tiče izmena u igromeru, imamo ih već u ovom broju. Ne baš onakve kakve bi ti želeo, ali polako... Ako i drugi čitaoci pokažu interesovanje za izmenu igromera, sigurno ćemo se nekako dogovoriti.
Opcija multi player stvarno može da se nađe u igromeru ali samo kao opcija. Pa znaš i sam da nemaju sve igre multi player.
Mega poster je skup. I opet isti odgovor - ako čitaoci svojim pismima, SMS porukama ili kako već znaju stave do znanja redakciji da ih ima dovoljno koji bi platili više za Mega poster, imaće Mega poster.
Najave su sve veće i što je još važnije - kvalitetnije.
Za nagradnu igru ćemo morati da pitamo našeg sponzora...

Bonus Facility

Pozdrav svim robijašima iz zatvora BONUS. Imejl vam šaljem sa dreamcasta pa ću biti kratak... malo sutra. Evo pitanja i kritika..
1. Da li je nad Urošem izvršena smrtna kazna ili ga još uvek drže u samici, uopšte ga ne vidjam?
2. Smesta promenite igromer. Bolje i preelektronske slike nego fakultetske cifre, vratite se u školu.
3. Rubrike Majstor Aca, Boyz Stuff i trikovi su odlične.
I na kraju, da mi objavite mejl pod obavezno da vam moj dc ne uzvrati udarac a ja cu u



Đuričić Marko, Beograd



Boris Šetet, Tavankut

PISMO MESECA

She is an angel

Pozdrav svima! Pišem vam po second time i biću realna.

Aco, majstore svaka ti čast (ne mislim na Acu majstora nego na Acu Srbina)!!! Super ti je ta ideja za SMS! Poruke se brzo pišu i stižu brzo, gde god da si zapištaće mobilni (to je najverovatnije problem ako ste...), što je super, jer znate da je stigla poruka, a kod neta moraš da se uloguješ... Nego da idemo dalje. Mislim da je rubrika na vidiku pravi pogodak. I zato što je ima dosta i zato što je to sve u svemu najavljivanje novih igara. Za rubriku nove igre imam kritike. Mnogo je opisa za PS2! U broju 26 ima preko 10 igrica za PS2! Mogli ste to malo bolje da rasporedite, pa da su tu opisi za svaku konzolu. Ali dobro...

Rubrika Majstor Aca je super! Dobro je što ste je uveli! Mnogo pomaže! Isto je i sa Boyz stuff (ne mislim da pomaže nego je super). Ali ipak imam primedbi. Rubrika je super (iako sam žensko), i imate moju podršku, ali mislim da neke stvari iz te rubrike mogu da koriste i devojčice, a ne samo dečaci (kao na primer finger beatz ili photon lite...). To je bilo to sa moje strane. Nadam se da me niste zamrzeli posle ovih iskaza. Imam samo jos 2 pitanja:

1. Pošto ste krenuli sa rešenjima za PS2, da ne biste zapostavili PSX mogli biste da u jednom ili u dva broja bude rešenje za PS2 a u jednom za PSX, odnosno da u svakom drugom ili trećem broju bude rešenje za PSX. Da li ćete to uraditi?
2. Rekli su mi da u BONUS-u izlazi isečak za učlanjenje u BEOSOFT CLUB. Koliko ja znam tog isečka nije bilo ni u broju 26 ni u prethodnim. Da li će ga biti u sledećim?

To je bilo to od mene. Znam da sam vas sve udavila, ali moram da budem iskrena u svemu. I evo onoga što ste najviše želeli: KRAJ.

Ja(Anđela)

P.S. Reč urednika je mnogo bolja!

bonus

1. Rešenje za rešenje još uvek nemamo ;). Situacija je nezahvalna pa ćemo se potruditi da nađemo neki kompromis. U ovom broju smo dovršili GTA 3, a za sledeći već intenzivno razmišljamo šta ćemo.
2. Tačno je da tog isečka nije bilo u prošlim brojevima, ali je vrlo moguće da će ga biti u sledećim.

P.S. A šta kažeš tek na novu reč urednika?

međuvremenu da tražim da vas sve puste na uslovnu.

-verniobožavalacioddrugogbrojačitalac-Trifun Jokić iz Pančeva.

bonus

1. Vidi reč urednika. Fotografija je snimljena nedavno.
2. Ovakav igromer je precizniji.

Smrtonosna chipka

Sve pohvale za redizajn casopisa. Ipak nesto ste izbacili iz casopisa a bilo je dobro. Npr. kratki komentari ostalih clanova redakcije u opisu neke igre. A sada nekoliko pitanja za majstor Acu.

1. Čipovi za PS2. Čuo sam da čip MESIJA omogućava igranje igara sa CD-a i DVD-a, ali da ne omogućava gledanje DVD filmova iz svih zona (zone free). Dok čip NEO 4.1 omogućava gledanje filmova iz svih zona, igranje igara sa CD-a, dok igranje DVD-a nije moguće. Pa me interesuje da li postoji neko treće rešenje koje omogućava sve osobine ova dva čipa?
2. Interesuje me i čip ENIGMA za Xbox. Šta on omogućava na X-BOX konzoli?
3. U oglasima sam video da se prodaju nekakvi filteri za vazduh za PS2, koji se montiraju sa zadnje strane konzole i koji navodno sprečavaju ulazak prašine u njenu unutrašnjost. Pa me interesuje da li taj filter služi svrsi ili je u pitanju šarena laža ?

PEDjA, Novi Beograd

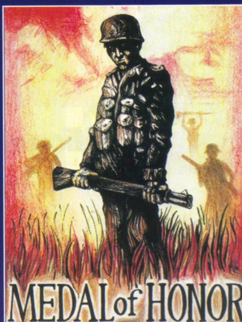
bonus

1. Što se tiče čipova za PlayStation 2, apsolutno sve što te zanima možeš pročitati u novom tekstu Majstor Ace.
2. Čip Enigma za Xbox omogućava isto što i čip Mesija za PS2.
3. Ima i prednosti i mana. Više o tome u sledećem nastavku rubrike Majstor Aca.



Boki Komadanović, Bar

CRTEŽ MESECA



Kostić Miloš, Prokuplje

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

1. Milan Vukelić, Novi Beograd
2. Anđela Dubljević, Pančevo
3. Miloš Đurđević, Kladovo
4. Nikola Papić, Resavica
5. Saša Tanasković, Vlaški Do
6. Nenad Joksimović, Aranđelovac
7. Eleonora Šalgo, Palić
8. Tijana Dragašević, Pljevlja
9. Slobodan Bojović, Subotica
10. Vesna Štulić, Aleksinac

bonus sms

1. Da li ce PS2 da pojevtinja do nove godine?
Darko Stevanovic vas verni citalac

Sigurno da ce da pojevtinja.;)

Zdravo imam vazno pitanje:
Da li mogu moj action replay 2 da stavim u drugi slot PS2?

Procitaj tekst majstor Ace.

Zasto ste ukinuli rubriku nekad bilo? Kupio sam skoro sve diskove koje ste u njoj opisali i nisam se pokajao.
Imperija.

Evo ponovo u ovom broju rubrike retro.

Danima pokusavam da nadjem rec koja bi mogla da docara vas genijalni rad, ali na zalost mislim da nam je jezik po tom pitanju veoma skroman (za razliku od psovki) i jednostavno takva reč ne postoji! Puno pozdrava zeli vam D. Ivan.
P.S. Super-giga-ultra-fantastic-no!

De ste braco Srbi! Ako imate vremena da mi odgovorite na broj 063 8888105 u GTA 3 kako da predjem osteceni most? Molim vas da mi odgovorite! Ako ne poludecu!!!!!!!!!!!

Pozdrav od najstarijeg zaljubljenika dobrih igara, imam 40. god. i poceo sam sa igranjem na spektrumu, preko commodore 64, amige, PC, PSOne i sada PS2. Obozavam igranje.

Razređeni Microsoft

Jedan od značajnijih proizvođača video igara, Rare, nedavno je "odbačen" od strane svog dugogodišnjeg partnera Nintenda, uglavnom zbog nezadovoljavajućih rezultata u oblasti prodaje njihovih igara (kao što je David Beckham Soccer - šta više da vam pričamo). Šta je tačno Nintendo uradio sa svojih 49% deonica koje poseduje u Rareu tj. - kome ih je prodao? Odgovor je stigao od Petera McDougalla, predsednika američkog ogranka Nintenda. On je izjavio da su sve Nintendove deonice prodate direktnom konkurentu, Microsoftu. Cena nije objavljena, ali procene se kreću između 400 i 540 miliona USD. Još se ništa ne zna o statusu igara na kojima je Rare radio u trenutku ove pretumbacije, ali zna se da će studio nastaviti da pravi igre za GBA.

Gamecube modem

Nintendo je, kao što je izgleda nepisano pravilo kada su japanski proizvođači digitalne zabave u pitanju, japanskom tržištu predstavio novi komad hardvera za Gamecube, a pritom nije ni pomenuo kada će se (i da li će se uopšte) dotični hardver pojaviti na drugim tržištima. U pitanju je modem za korišćenje isključivo uz Gamecube, i ovim modemom je Nitnendo napravio prvi korak ka nečemu što bi se jednom u budućnosti moglo nazvati online služba za igranje. Tako sada Japanci preko Gamecubea mogu krstariti Internetom, ali izgleda da ni mi ostali nećemo biti uskraćeni - neki ljudi u Sjedinjenim Državama su brzo otrčali u Japan i kupili modem, isprobali ga na američkoj verziji konzole - i stvar je radila. Još samo da neko proveri da li modem radi s evropskom verzijom...



Grci u trci

Izgleda da se stvari u Grčkoj malo smiruju. Krajem septembra je grčkoj javnosti predstavljen bilten Ministarstva trgovine i finansija (ministarstva koje je i sastavilo sporni zakon 3037/2002 kojim je efektivno zabranjeno igranje video igara na grčkoj teritoriji) u kome se predstavlja i razjašnjava vladino svhatanje ovog šturo i višeznačno napisanog zakona i nagoveštavaju dalji postupci vlade u skladu s njim. Ono što je najbolja vest za grčke igrače je što se u ovom biltenu direktno razjašnjava da se posedovanje konzole, igranje na njoj, kao i na mobilnom telefonu ili PC-u ne smatra kažnjivim po zakonu 3037/2002, već da zakon cilja na igre koje se bave kockanjem tj. pomoću kojih neko ostvaruje direktnu zaradu! Izgleda da je nekakvo kompromisno rešenje na pomolu - vlada će ostati pri svom zakonu, ali običan igrački svet neće biti terorisan njime.

Microsoft kamikaze

Xboxu nikako ne ide dobro u zemlji izlazećeg sunca (što nikoga preterano ni ne čudi, s obzirom na dugu konzolarnu tradiciju Japanskih proizvođača). Do sada je prodato tek nešto više od 70,000 primeraka ove konzole, pa se Microsoft trudi da na sve moguće načine ovo stanje popravi. Najnovija ideja zvuči zanimljivo, a izvodljiva je samo u Japanu, za sada - u pitanju su igre na mobilnim telefonima, ali mnogo kompleksnije od onih koje se isporučuju uz same telefone. Pojavila se informacija da je Microsoft stupio u pregovore s nekoliko velikih japanskih provajdera mobilne telefonije o razvoju i primeni igara koje bi se mogle downloadovati preko Xboxa ili

Microsoft

mobilnih telefona i igrati na telefonima (ili čak, kao što Nintendo već radi s Gamecubeom i GBA-om - igrate igru na Xboxu, a tehnički prostiju varijantu iste te igre na mobilnom).

Posle Robotecha Transformersi

Trend oživljavanja popularnih crtanih serijala iz osamdesetih u obliku video igara izgleda tek zaživljava pojavljivanjem igre Robotech: Battlecry. Na čuvenoj manifestaciji Tokyo Game Show japanski izdavač Takara najavio da je započet rad na igri Transformers Generation Zero, koja će kao glavne junake imati legendarne transformišuće robote. Zaplet igre će biti smešten u njihovim najranijim danima, kada je Autobote predvodio moćni kamion Optimus Prime, a zlim Decepoticonima gazdovala utoka po imenu Megatron. Igru će razvijati WinkySoft, studio koji se specijalizuje za "robotske" igre, pošto su do sada radili na naslovima kao što je legendarni Super Robot Wars F i GBA verzija igre Zone Of the Enders: Fist of Mars. Još uvek se ne zna za koje su platforme planirani Transformersi.



Microsoft+ Sega=Chihiro

Priče o uskoj saradnji Microsofta i Sege na osmišljavanju i eventualnoj proizvodnji igračkog hardvera su se ponovo pokazale kao stvarne na otvaranju sajma JAMMA u Tokiju (ova manifestacija ima cilj da prikaže najnovija dostignuća u oblasti video igara na automatima). Sega je prikazala hardver za automate po imenu Chihiro, koji je zasnovan na arhitekturi Xboxa, što će omogućiti veoma lako portovanje igara napravljenih za ovu mašinu na Xbox. Prva igra koju je Sega prikazala bio je House of the Dead 3, a zanimljivo je da je medij na kojem je igra promovisana bio već pomalo zaboravljeni Dreamcastov GD-ROM.



bonus sms

Svaka cast i vama i Aci, ovo je odlicna ideja i verujem da ce je svi podrzati. Casopis je STVARNO nikad bolji i lepsi. Samo nastavite tako.
Pozdrav od Marka Zemunca.

Sta reci...

HELLO CAREVI!!! Citam vas od prvog brojam i mislim da je novi redizajn stvarno COOL. A sada pitanja:
1. Kakva je ono razglednica iz Padinske Skele?
2. WHERE THE FUCK is Uros? Pricaj Miljane, jesu li ga zaklali nisu (prim. Rane)?
3. Mogli bi ste da uvedete neki bodovni kviz u vezi sa vido igrama.
Danijel iz Bjeljine

Haug Veliki Bonus! Ja biti predposlednji Mohavk, Vlada iz Hrtkovci!
Ja ne smarati vas onim najbolji nego odma preci na stvar!
1. Zasto vi ne uvesti net-pri-caonicu...na kojoj ce svi Bonusovci moci brbljati kao neke skvo o problemima u igricama i glasati za igru meseca pa bi tu mogla biti i neka nagradica...

MIHAILO ZA KOGA NAVIJAS (please for ZVEZDU, kladio sam se?!)

Dobio si opkladu! Hoce li biti nesto za mene? (Mihailo)

nVidia ne voli Microsoft!

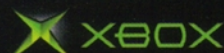
Razdor između Microsofta i nVidie traje već neko vreme, a ako se sećate, ponajviše je izazvan željom Microsofta da na sve moguće načine smanji cenu svoje Xbox konzole. Microsoft je, naime, zaključio da je jedna od najbitnijih komponenti cene grafički čip za koji njegov tvorac (nVidia) uzima masne pare, te je zatražio od nVidie, da ga isporučuje po manjim cenama.



nVidia je to 'ladno odbila, i pripretila da će prestati sa isporukama o čemu se već dosta pričalo - ali sada se stvari izgleda menjaju u Microsoftovu korist. Arbitražna komisija za pregled ugovora između dve kompanije je presudila da nVidia mora da snabdeva Microsoft određenom, "razumnom", količinom Xbox grafičkih čipova. Problem za nVidiu je u tome što "razumna" količina nije baš definisana i verovatno će to značiti "količina koju Microsoft zatraži".

Tajne promene u Xboxu

Zamislite samo iznenađenje jedne grupe australijskih "hakera" tj. ljudi koji za pare ugrađuju mod čipove u konzole, kada su shvatili da ne mogu da ugrade mod čip u Xbox koji je kupljen pre nekoliko dana! Detaljniji pregled matične ploče je pokazao da na njoj postoje promene koje onemogućavaju funkcionisanje mod čipova. Microsoft je potvrdio da nova serija Xboxeva koja je nedavno puštena u opticaj zaista ima neznatne izmene na hardveru, ali zvaničnici ne žele da javnosti otkriju kakve su tačno te izmene, pošto tvrde je njihov glavni cilj bilo "povećanje bezbednosti". Samo nisu rekli da su mislili na bezbednost svoga profita...



Zlatni džojstik



Najprestižnija velikobritanska nagrada u industriji digitalne zabave je tek nedavno ustanovljena, ali privlači zavidnu količinu pažnje - kao da je reč o nagradi svetskog ranga, što je tzv. Zlatni Džojstik možda već i postao. Nedavno su objavljene zvanične nominacije u svih 14 kategorija, a nominacije su rezultat "glasa javnosti" tj. glasova do sada prikupljenih na oficijalnom Web sajtu. Glasanje je do jednog trenutka bilo potpuno otvoreno - mogli ste da predložite bilo koju igru, kuću ili hardver, ali sada je moguće glasati samo za zvanične predloge, sve do 18. oktobra. Nagrade će biti dodeljene 25. oktobra u Londonu. Kategorije su manje-više standardne: najbolja igra za svaku od 5 platformi (PC, PS2, Xbox, Gamecube, prenosive), online, hardver (i PC i konzolarni u istoj kategoriji), developer, izdavač... No, postoje i malo zanimljivije kategorije kao što su: najbolji prodavac (tj. lanac prodavnica ili Web sajt), najbolja inovacija u igri (nominovane su stvari kao što su stil igre ICO i igrivost GTA3) i tu su dve kategorije najbolje igre uopšte - najbolja igra godine, i najpoželjnija igra sledećeg Božića.

Online PS2 problemi

Sony je veoma brzo iskusio problem sa uvođenjem online igranja na PlayStation2, problem koji je i bio očekivan, a proizišao je iz Sonyjevog "slobodnog" pristupa tj. prepuštanja organizacije mrežnih službi za igranje samim tvorcima igara. Taj zli problem su: varanja! Prljavi i pokvareni prevaranti su već počeli da zlostavljaju normalne igrače u igrama kao što su NFL 2K3 i SOCOM. Iako još uvek ne postoje "prava" varanja (mada je i to samo pitanje vremena uz uređaje kao što su GameShark i Action Replay), oni malo pokvareniji su osmislili razne prizemne načine za prevaru: u NFL-u je otkriven da se igra može blokirati sve dok se protivnik ne smori i ne odustane, što mu se automatski registruje kao poraz! U SOCOM-u je stvar još veselija: ova igra nalik Counter-Strikeu je zamišljena samo za korisnike širokopropusnih Internet veza, ali dovitljivi modemaši su uspeli da se ukače u tekuće partije SOCOM-a i da uspore protok cele igre, gušeći ostale igrače (svi koji su igrali Q2, Q3, UT ili CS na našim serverima znaju kako je to). Leka za ovo nema, pošto je hardver do Sony-ja, a niko iz kompanije ne pominje kada će se na zapadnom tržištu pojaviti hard diskovi za PS2 koji bi omogućili stvari kao što su patchevi i dodaci za igre...


hehe, jos samo 1499 sekundi kasnjenja

Nintendovi uspesi

Cenjeni japanski biznis magazin Nihon Keizai Shimbun (ovo je engleska transkripcija njegovog naziva - ko zna šta to znači neka se javi redakciji i dobiće večeru s M. Markovićem) svake godine pravi listu koja bi se mogla nazvati listom "najizvrsnijih japanskih korporacija". Lista se sastavlja prema komplikovanom programu kriterijuma ovog magazina koji uključuju stvari kao što je broj zaposlenih, godišnji obrt i potencijal rasta kompanije. Iz naslova ste mogli da zaključite da je, od 2308 japanskih kompanija koje su uzete u obzir, kao prvi na listi isplivao - svima nam dragi te poznati proizvođač konzola i igara, Nintendo. Ovo je Nintendu drugi put da je na vrhu liste Nihon Keizai Shimbuna, a poslednji put se to dogodilo 1997.

bonus sms

PUNO POZDRAVA NAJBOLJEM CASOPISU ZA KONZOLE RUBRIKA SMS JE PUN POGODAK VEOMA STE ME OBRADOVALI RESENJEM GTA3 U NEKOM OD SLEDECIH BROJEVA BI STE MOGLI DA UMESTO POSTERA OBJAVITE MAPE GRADOVA OVE IZVRSNE IGRE ZNAM DA CE BITI TESKO ALI SE POTRUDITE ZBOG CITAOCA BONUSA TOLIKO OD MENE
IGOR

Uzivaj citajuci OVAJ broj!!!

Zbog cega nema vise opisa igrica za SONY-1? Kadau nasoj zemlji 80% ljudi koristi tu konzoluje nema dovoljno novca za SONY-2.

Igre za PSX se NE PRAVE VISE! Ako hocete da ih izmisljamo, u redu...

Mlad (1979), visok (190cm-skakac), poznat (ime,Dylan Dog), boja kose: celav, situiran (imam PS2), trazim nekog ozbiljnog da ga temeljno oderem u WE6!!!

REDIZAJN VAM JE VRH NEGO DA PREDJEM NA STVAR
1 STA JE SA UROSEM DA GA NISU OTELI VANZEMALJCI
2 STAVITE MGS2 KAO TEMU ZA EVO RESENJA
PUNO POZDRAVA DACO BAR

Molim vas za odgovor (SMS-om)! Da li cete na sajt postaviti nesto kao na www.gamefaqs.com da mozemo da stavljamo nasa resenja i sifre? Ili bar forum? Pozdrav...

Igra za 200 dolara?



Naravno, nije u pitanju obična igra. Ovolika cena Xbox igre Steel Battalion, u izvedbi Capcoma, opravdana je jednom veselom činjenicom - Steel Battalion je simulacija borbe velikih metalnih robotskih grdosija u narodu poznatijih pod imenom Mekovi. E, sad, ni to nije dovoljno da opravda ovu vrtoglavu cenu - sve dok ne saznate da je Capcom rešio da napravi najdetaljniju SIMULACIJU upravljanja velikim robotima koja je do sada obasjala neku konzolu, a da bi ta simulacija ispala kako treba, Capcom je morao da premosti jedan problem, a to su konzolarni kontroleri s relativno malim brojem dugmića (u odnosu na, recimo, tastaturu). Capcom je taj problem premostio elegantno - dizajnirao je sopstveni kontroler, specijalno za upotrebu u igri Steel Battalion! Ovaj kontroler sadrži preko 40 dugmća, pedale za brzinu, okidače za pucanje, poluge, čuda... i podiže cenu igre na neverovatnih 200 dolara. Dobar način da se borite protiv piraterije...

Nintendove novotarije

Nintendo je odavno najavio da će njegov Game Boy Advance biti podržan različitim hardverskim dodacima i mrežnim opcijama (tj. igrama koje ćete paralelno moći da igrate na GBA i na Gamecube ili preko umreženih GBA-ova). I sledeća novotarija je najavljena pre 5 USD. Vi samo prođete karticom kroz čitač - i igrate igru. E-card reader se početkom septembra pojavio u Japanu, a moguće je da će Nintendo ovaj koncept u budućnosti dodatno proširiti i razviti ga za prodaju van Zemlje izlazećeg sunca.



stanovitog vremena, a uskoro će ugledati neonsku svetlost prodavnica: radi se o dodatku po imenu e-card reader, koji se u GBA ubacuje kao kertridž, ali omogućava igranje gomile igara, pošto je u pitanju ono što mu ime kaže: elektronski čitač kartica. Nintendo planira da objavi gomilu svojih starih naslova (još iz NES ere) u obliku kartica koje bi se prodavale po smešnoj ceni (u odnosu na cenu originalnih igara) od 2 do

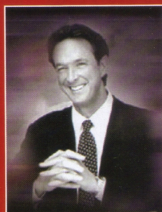


PS2 - centar video zabave

Kompanija BrandQ je na tržište pustila još jedan prilično zanimljiv dodatak za PlayStation2. Uređaj se zove QCast Tuner, a poenta mu je da omogući vašoj vernoj crnoj konzoli da reprodukuje i snimi razne oblike digitalnih video podataka. QCast Tuner se (preko mrežnog adaptera za PS2) povezuje s računarom i omogućava vam da, recimo, snimite bilo šta sa TV-a koji je povezan s PlayStationom 2 i da to pohranite na PC-u, a moguće je i preko PlayStationa na TV-u gledati bilo kakav video zapis sa PC-a. Zanimljiv, mada ne preterano koristan uređaj koji nam možda nagoveštava ono što bi Sony želeo da postigne sa svojim konzolama u budućnosti, a što bi se moglo opisati kao potpuni sistem za digitalnu kućnu zabavu u jednom.

Sega iz doba Jure

Sega je objavila da je postigla dogovor i sklopila ugovor s čuvenim šund-piscem Michaelom Crichtonom, autorom bestselera kao što su Park iz doba Jure i Sfera, knjiga koje kao da su pisane da se po njima snimi akcioni film ili napravi video igra. Naravno, Crichton je veoma iskusan i kada je pisanje scenarija u pitanju, tako da bi se saradnja sa Segom mogla smatrati prirodnim proširenjem njegovih zanimanja. Podaci o ovom projektu su za sada najstrože čuvana tajna, ali zna se da je u pitanju potpuno originalan projekat (tj. nije nikakva adaptacija nekog ranijeg Crichtonovog dela) i da se rezultat očekuje tek u 2004. godini.



Xbox zaista svuda

Iako smo mislili da je Microsoftova konzola osvajanjem Novog Zelanda stigla na kraj sveta i osvojila ga celog, ispostavilo se da su zemlje južnoazijsko-pacifičkog regiona (tradicionalno pod uticajem Japana kada je visoka tehnologija i digitalna zabava u pitanju) još uvek bez Xbox zastave pobodene u svoje tlo. To će se uskoro promeniti, jer je kompanija objavila planove osvajanja poslednjih džepova otpora Xboxu: konzola će se pojaviti u Singapuru, Hong Kongu, Tajvanu i Južnoj Koreji do kraja ove godine, zajedno s izborom najboljih igara s japanskog i severnoameričkog tržišta. Južnoazijski Xbox će, naravno, imati novu ploču koja obeshrabruje ugradnju mod čipa (ove zemlje su notorne kao najveći svetski proizvođači i ugrađivači hardvera koji omogućava pirateriju) i s manjim tzv. "S" kontrolerom, specijalno namenjenim za male žute ruke.



PlayStation 2



EKSKLUZIVNI INTERVJU

Jedan od autora najočekivanije igre ove jeseni - Alexander Roger, Senior programer Rockstar North-a.



GTA Vice City

Ovoga trenutka svi fanovi igre GTA3 zadržavaju dah u iščekivanju nove doze "simulacije kriminala" pod imenom Vice City. Pa možemo vam reći samo to da se igra bukvalno očekuje svakog časa. Radnja igre se i dalje sastoji od krađe i otimačine automobila, jurnjave sa bandama, napucavanja sa svima i sveopšteg haosa u globalu ali sve to u disko stilu - Majami osamdesetih.

Čak je i naslov igre osmišljen da podseća na nekada vrlo popularnu seriju Miami Vice sa Don Džonsonom u glavnoj ulozi.

Ali Vice City neće biti potpuno ista igra u novom okruženju. Skoro svaki aspekt GTA 3 - od unapređene grafike do većeg arsenala - je poboljšan u nastavku. Isto važi i za fizički model igre, taj abstraktni vid tehnologije koji je nam je doneo toliko zabave u činu upravljanja vozilom u prošlom delu. Kako će se izmene u fizičkom modelu odraziti na Vice City gameplay?

Evo šta na ovo pitanje može da nam kaže *Alexander Roger*, Senior programer u Rockstar North-u.

INTERVJU

bonus - Da li će igrači primetiti navedene izmene u fizičkom modelu igre u Vice City-ju u odnosu na stari GTA 3?

Alexander Roger - Nadamo se da hoće. Fizika automobila je u stvari značajno izmenjena u odnosu na GTA 3 da bi bili u mogućnosti da vam dočaramo različite karakteristike mnogo šireg spektra vozila i da odgovara novim nivoima i uslovima vožnje.

bonus - Šta je urađeno po pitanju fizike vode i čamaca? Da li će čamci imati malo "težu" ulogu u igri, sa obzirom da je igra smeštena u već pomenuti lokalitet (Majami)?

AR - Jedna od najvećih razlika u odnosu na GTA 3 je širi izbor čamaca koji su na raspolaganju igraču, pa su fizički modeli vode i čamaca redizajnirani u cilju da bi mogli da ubacimo različite vrste čamaca. A ujedno i da napravimo čamce mnogo hitrijim i okretnijim, a takođe i da bi uračunali različita strujanja vode kao i raspon misija u kojima ćete upravljati čamcem. Rezultat je da se čamci i vodene površine nalaze na mapi i da su umnogome postali integralni deo igre.

bonus - Kako će se fizički model likova razlikovati od prethodnog?

AR - Fizika likova je unapređena da bi funkcionisala u saradnji sa novim skin sistemom animacije. Ovo nam je omogućilo i da povećamo raspon sposobnosti koje svaki lik poseduje, kao i da poboljšamo preciznost mnogih aspekata gameplaya, kao npr. detekciju pogotka mete.

bonus - Za preciznije poređenje, koliko će glavni lik moći da skoči ovog puta?

AR - Isto koliko i u prethodnom delu, zaista. Otprilike 5,5 metara u daljinu i 1,1 metar u visinu.

bonus - A koliko će maksimalnu brzinu imati najbrži automobil?

AR - Približno 211 kilometara na čas (131mph) na ravnoj podlozi, a jedan od motorcikala će biti čak i brži - ako ste vrlo vešt vozač.

bonus - Kako će se upravljati motorima u poređenju sa automobilima? Da li će motori biti brži i nesigurniji?

AR - Uopšteno gledano, veliki bajkovi su prilično brzi u poređenju sa prosečnim automobilom, kao što naravno i očekujete, ali ne samo u opštem smislu maksimalne brzine. Primarna prednost bajkova potiče od više kontrole u smislu balansa i držanja u krivinama, kao i mogućnosti da se provuku kroz uske prolaze. Ali zato je igrač mnogo više ranjiv nego kada je zaštićen u unutrašnjosti automobila, te stoga bajkovi zahtevaju mnogo više veštine za kontrolerom da bi se se iskoristili do punog potencijala. Što se automobila tiče, imaćete veliki broj prednosti nad bajkovima, svaki će imati svoje specifične vrline.

bonus - Hvala vam na vašem vremenu. Jedva čekamo...











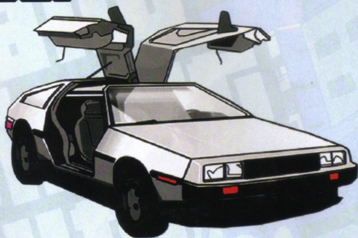
Dobrodošli u Vice City. Dobrodošli u osamdesete. Sveže otpušten iz zatvora, posle dugog odmora u maksimalonoj obezbeđenoj ustanovi, Tommi Vercetti stiže u glamurozni metropolis - Vice City. Ali stvari se ne odvijaju po planu i momak biva ispaljen, te ostaje i bez love i bez robe. Njegov gazda Sonny Forelli hoće svoje pare nazad, a bajkerske bande, kubanski gangsteri i korumpirani političari su tu da zabibere. Kakav izbor ima mali Toma? Vrlo jednostavno - **PREUZEĆE GRAD!!!** Vice City će nam pružiti za svakog po nešto. Za ljubitelje brzine tu su super snažni automobili i **MOTORI**, za avanuriste tu su brzi gliseri i baggiji, a posebno za ljubitelje **LETENJA** tu je i **HELIKOPTER** uz pomoć kojeg možete uživati u panorami grada!

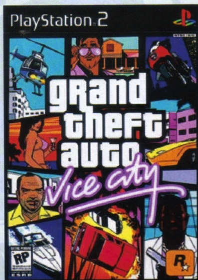
Naravno, likovi koji okružuju našeg budućeg junaka su sve same **POŠTENJAČINE** pa ćete moći da se oslonite samo na sebe i svoje cevke.



grand theft auto vice city

WIN A 1981 DeLorean





Da li bi ste voleli da dobijete ovakvo fensi vozilo na poklon?
Ja bih. Iako je reč o autu starom 21 godinu i cifri od 25,000 pređenih milja, njegova vrednost iznosi 25,000 zelembaća. Nažalost nagradna igra se odnosi samo na građane SAD. Ih, šteta...

FINAL FANTASY TACTICS GB ADVANCE



Final Fantasy Tactics za PlayStation je jedna od najboljih igara ikada napravljenih. Sada u izradi za Game Boy Advance!

Ova igra će biti stopostotni hit u Japanu, a ja ću možda kupiti GBA zbog nje.

Postojaće dve bitne razlike između verzija za GBA i PlayStation. Prva je pojava rasa. U FFT svi vaši likovi su bili ljudi. U FFTA će postojati minimum 5 rasa, sa eventualnim dodatkom nekih u budućnosti. Druga razlika je da nećemo moći da rotiramo mapu kao što je to bilo moguće na soniću. Ovo je bila korisna opcija prilikom planiranja poteza i možda će biti dodata i u GBA verziji, ali zbog tehnoloških ograničenja sumnjamo u to.

FFTA bitke su duge kao i ranije, a osnovni gameplay deluje netaknut, ali sa novim rasama, razvoj likova može biti i kompleksniji nego ranije. Vizuelno, igra ima sličan izgled originalu. Grafika je vrlo jasna i ima onaj dečiji izgled, koji je velika suprotnost širokom izboru varijanti nasilnog rešenja dijaloga među protivnicima.

Final Fantasy Tactics za Game Boy Advance još uvek nije potvrđen za ostala tržišta, ali predstavnik Square-a je rekao da očekuje zvaničnu najavu do kraja godine.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Posle nešto manje od godinu dana od izlazka trećeg nastavka, najpopularnije simulacije skejta na planeti, **Activision** je sve Tonijeve obožavaoce obradovao najavom četvrtog nastavka. Četvrti deo obećava mnogo, i sigurno ima šta da pokaže. Od novih nivoa u demou koji sam igrao nalaze se Univerzitet i okolina, San Francisco i zaista odlični Alcatraz. Ono sto moram da primetim jeste da je grafički igra pozamašno uznapredovala u odnosu na predhodnike . Nivoi su sada mnogo veći i realističniji, takođe moram da navedem kvalitetnije modele samih vozača. Takođe tu je i mnoštvo novih trikova,

koji su kao i stari urađeni još realističnije ali su zato tu i dalje blesavi speciali koji su u četvorci originalniji nego ikad. Moram pomenuti mogućnost hvatanja za kola u pokretu radi dobijanja dodatnog ubrzanja što igraču omogućava da se sa rampe odrazi više nego ikada pre u Tony serialu.Jedna od najvećih inovacija u ovom delu je i promenjeni carieer mod koji sada više nije ograničen na dva minuta vožnje. Sada imate neograničeno vremena za istraživanje staze, upoznavanje sa objektima i

















slično. Kada odlučite da krenete na neki zadatak u okviru nivoa, sve što treba da uradite je da pričate sa nekim ljudima na mapi koji su označeni plavim znakom, onda će sat početi da kuca. Sami zadatci nisu bitno poboljšani. Dodat je C-O-M-B-O zadatak, koji da bi ga završili traži od vas da pokupite slova ove reči radeći jedan trik, uz korišćenje manuala. Još jedna sjajna inovacija je i dodavanje mini igara u okviru samih staza, tako na primer u dvorištu univerziteta možete prići jednom od tenisera i izazvati ga na meč u kome ćete umesto reketa koristiti vašu dasku. Bitan aspekt igre je svakako i muzika koja je u svakom nastavku odlična i po svemu sudeći takva će biti nadalje. Za četvrti deo muziku su radili ni manje ni više nego velikani poput **AC/DC**-a i **Iron Maiden**-a, tu su još i **Gang Starr**, **De la Soul**, **NWA**, **Public Enemy**, **Run DMC** i mnogi, mnogi drugi, budući da u ovom nastavku pesama ima čak 35 (!!!).

Svetska premijera najavljena je za **29. oktobar**, do tada igrajte prethodne, jer uskoro stiže četvrti deo najbolje simulacije skejta na planeti.







SPLINTER CELL






EKSKLUZIVNI INTERVJU sa producentom igre *Mathieu Ferland*-om

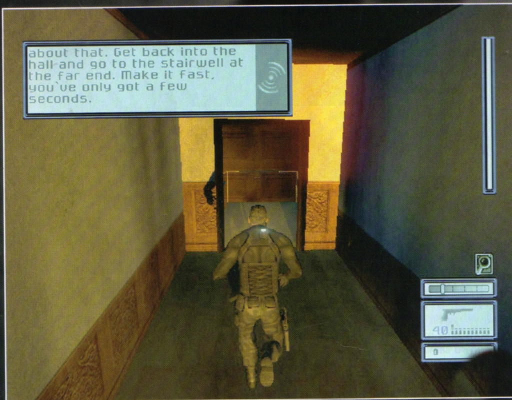
Nema većeg uzbuđenja od njuškanja po mestima gde niste poželjni, što se potvrdilo mega uspehom akcionih igara zasnovanih na šunjanju i prikradanju kao što je Metal Gear serijal na primer. Ubi Soft je rešio da se okuša na ovom planu sa najavljenim izlaskom Tom Clancy-jevog Splinter Cell-a, akcije iz trećeg lica koja obiluje skrivanjem, šunjanjem i infiltracijom. I to već u novembru za vlasnike Xbox-a. Ova igra se toliko oslanja na stealth taktiku, da su programeri Ubi Soft Montreal-a morali da razviju potpuno novu lighting tehnologiju povrh toga što će Splinter Cell koristiti Unreal engine. Upotreba senki i osvetljenja u realnom vremenu je, osim što je možemo nazvati nikako drugačije nego impresivnom, usko povezana sa radnjom igre. Bez nje Splinter Cell se nikada ne bi ni dogodio.

U igri preuzimate ulogu NSA terenskog operativca **Sam Fisher-a**, koji je dobio zadatak da svojeručno ugasi buktajući plamen pretnje u vidu neprijateljskog režima u bivšoj sovjetskoj teritoriji Gruziji. Fisher ima na raspolaganju širok izbor haj-tek napravica, kao i dijapazon akrobatskih poteza koji će ga držati daleko od neželjenih pogleda na putu do završetka misije. Ovo će biti prvi put u nekoliko godina da Clancy igra neće biti smeštena u tradicionalni i realistični svet taktičke akcije Rainbow Six-a i Rogue Spear-a, ali iz onoga što smo do sada videli, svi fanovi akcionih igara ovog tipa će biti oduševljeni ovom promenom.

Samo zbog vas dragi čitaoci prenosimo intervju sa producentom igre *Mathieu Ferland-om*.

bonus - Još onoga trenutka kada je najavaljena igra je izgledala poprilično dovršena. Koliko već dugo radite na njoj?

Ubi Soft *Mathieu Ferland* - Sada već nešto preko dve godine. Prvo smo bili fokusirani na intenzivno podešavanje i usklađivanje Unreal-ovog endžina sa našim light sistemom, i na osnove igre (animaciju, komponente gameplaya, dizajn nivoa, i tako dalje...). Verzija koju smo prikazali na E3 je izgledala dobro, ali smo mi i te kako znali da nije ni blizu finalne. U stvari, bili smo iskreno iznenađeni reakcijom posetilaca, jer smo znali šta nas još sve čeka u smislu poboljšavanja kvaliteta igre. Očigledno smo bili oštri prema sebi - poredeći igru sa onim što bi mogla i kakva će biti, dok su je ljudi na E3 videli prvi put i i prosto bili oduševljeni. Od kako smo prikazali igru na E3, napravili smo poboljšanja u grafici, a poslednjih nekoliko meseci smo vrlo precizno podešavali gameplay, dodajući još dodatnih vizuelnih efekata i optimizujući frejm rejt. Radili smo noću i danju i vikendom, ali ali smo konačno stigli do rezultata koji smo želeli da postignemo.



bonus - Priča iza igre se zasniva prevashodno na usponu pobunjeničke frakcije u bivšoj sovjetskoj republici Gruziji, koja je takođe meta i Ghost Recon-a. Da li postoji razlog zbog kojeg Clancy želi da fokusira pažnju igrača na taj deo sveta?

Ubi Soft *MF* - To je čista koincidencija, jer su oba scenarija pisala odvojeno dvoje različitih scenarista. Mislim da je tema "nostalgije za Sovjetskim Savezom" prilično aktuelna. Ako pogledate situaciju u Gruziji sada, videćete da zaista postoji dosta potencijalne nevolje u tom regionu, a kako su Clancy igre bazirane na događajima u bliskoj budućnosti, cela priča je i vrlo logična.

bonus - Ubi Soft Montreal studio nikada do sada nije razvijao akcionu igru ovog tipa, ili





bilo kakvu vrstu igre sa ovako šokantnom grafikom kad smo kod toga. Vaše prethodne igre su bile značajno lepršavije po prirodi. Zašto ste odlučili da napravite Splinter Cell?

Ubi Soft MF - Izazov! Ubi Soft Montreal sada postoji već 5 godina. Dostigli smo zrelost i možemo da ostvarimo mnogo veće projekte mnogo efikasnije. Istina je da nikada do sada nismo radili ovaj tip igre, ali ovaj studio je pun talentovanih ljudi koji su samo čekali pravi projekat da pokažu svoj puni potencijal. Splinter Cell je bio taj projekat i puno ljubavi je uloženo u njega. Mogu vam samo reći da će vas Ubi Soft Montreal i ubuduće iznenađivati. Imajte u vidu da će se sledeći nastavak Rainbow Six-a, Tom Clancy's Rainbow Six, takođe raditi u Montrealu.



bonus - Tom Clancy igre su uvek bile sinonim za realnost. Zašto ste odlučili da skrenete sa oprobane formule igara kao što su Rainbow Six i Ghost Recon?

Ubi Soft MF - Sami ste rekli. Clancy označava realizam, duboku priču, i potpuno vas uvodi u svoj svet. Mi nismo imali nameru da se usmerimo na timsko-taktičku igru. I izgledalo je prikladno da pokušamo da interpretiramo stealth akciju kroz hiper realističan pogled na svet - niko to do sada nije uradio, ali ako bi neki serijal to mogao da ostvari onda je to Tom Clancy. Ovaj serijal već pokriva SWAT timove i vojne grupacije, pa su specijalne operacije bile sledeći korak. U stvarnom životu operativci kao što je Sam Fisher rade samostalno, pa smo upravo to želeli da odslikamo i prilagodimo gameplay tome. Mislim da to nudi potpuno novo iskustvo u Clancy svetu koje će se stvarno dopasti mnogima.

bonus - Da li su Clancy i njegov tim bili prisutni od osnovnog koncepta igre do konačnog proizvoda?

Ubi Soft MF - Tom Clancy i njegov tim je bio prisutan od početka do konačnog proizvoda.

B - Osvetljenje u igri je vrlo impresivno. Da li ste novu lighting tehnologiju razvili specijalno za Splinter Cell ili je ideja za celu igru potekla pošto ste kreirali endžin?

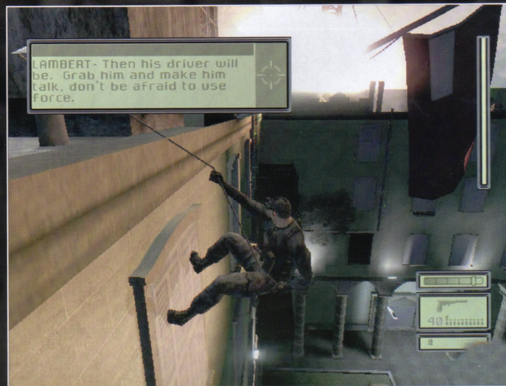
Ubi Soft MF - Koncept igre je nastao prvi a onda smo stvorili tehnologiju za njega. Sa obzirom da je stealth bitan aspekt igre, želeli smo da Sam bude u mogućnosti da se sakrije u senci ali i da bude izložen na svetlosti. To dodaje realizmu i tenziji u igri. Bilo je tu puno posla, ali vrlo vrednog. Na kraju smo dobili igru koja izgleda kao nijedna do sada.

bonus - Splinter Cell je trenutno u razvoju za Xbox i PC, iako većina skrinšotova i animacija pripada Xbox verziji. Kako ih poredite grafički? Da li postoje neke primetne razlike između verzija za PC i Xbox?

Ubi Soft MF - Biće vrlo slične vizuelno. Koristimo različite tehnike za Xbox i PC, ali će konačni rezultat izgledati skoro identično. Glavna razlika će biti u upravljanju uz pomoć miša i tastature i rezolucije monitora, koja je veća nego na TV-u.

bonus - Zašto ste izabrali Michael Ironside-a za Sam-ov glas? Zar Fisher ne bi trebalo da bude mlađi od njega?









od glavnog štaba CIA-a do predsedničke palate u Gruziji.
Ako bih morao da saberem sve ovo u jednoj rečenici, rekao bih da je atmosfera ono što se meni najviše sviđa kod ove igre.

bonus - Splinter Cell sadrži mnogo nesmrtonosnih oružja, a neki nivoi zahtevaju uzdržavanje od primene sile. Da li ćete napraviti igru da bude moguće da je završite a da nikoga ne ubijete, kao u Metal Gear Solidu?

Ubi Soft MF - Ako ste vrlo vešti možete preći skoro celu igru bez ijednog ubistva. Ali poslednja misija striktno zahteva od vas da eliminišete protivnika. Mislimo da će igrači bivajući sve veštiji, sami sebi povećavati izazov na taj način.

bonus - Šta nam možete o AI rutinama čuvara u Splinter Cellu? Iz onoga što smo videli, čuvari će biti vrlo oprezni. Možete li nam dati više detalja o njihovom ponašanju?

Ubi Soft MF - AI reaguje na Sama, naravno, ali i takođe na bilo koju promenu u svetlu ili zvukku u datom okruženju. Ako bacite kantu u blizini čuvara, on će reagovati, postaće mnogo oprezniji, i počeće da njuška unaokolo. Ako uđete u sobu i isključite svetlo, čuvar će pokušati da stigne do prekidača da bi shvatio šta se dešava. Takođe, većina čuvara će pozvati u pomoć pre borbe sa vama. Imali smo malo teškoća oko podešavanja gameplaya jer su se ponekad čuvari ponašali vrlo lukavo i bilo ih je vrlo teško otresti ih se, pogotovo ako su vam značajno brojčano nadmoćni.

bonus - Primetili smo da igra ima opciju daunloada dodatnog sadržaja u budućnosti. Kako će Splinter Cell koristiti Xbox Live? Ho'e li ova opcija postojati i u PC verziji igre?

Ubi Soft MF - Ovog trenutka nemamo dovoljno informacija na ovu temu. Obavestićemo vas kad dođe vreme.

bonus - Da li će obe verzije igre stići u predviđenom roku ove godine?

Ubi Soft MF - Da, produkcija je skoro gotova. Završavamo debagovanje. Verzija za Xbox će se pojaviti na tržištu 12. novembra, a PC verzija nekoliko nedelja kasnije.

bonus - Zvuči sjajno. Hvala vam na vaše vremenu.

Ubi Soft MF - On jeste mlađi ali kad čujete Michael-ov glas u igri, neće vam trebati dalje objašnjenje. Michael je sjajan glumac i odradio je savršen posao. Sam zvuči kao pravi hladnokrvni tajni agent. Naravno da Michael ne bi mogao da igra njegovu ulogu u filmu, ali što se glasa tiče, on je savršen.

bonus - Očigledno je da Splinter Cell koristi dosta gameplay elemenata iz Metal Gear Solid i Thief serijala. Da li ste se ugledali na neke druge igre?

Ubi Soft MF - Mi volimo stealth akcione igre - a ko ne voli? Pa, sa obzirom da smo fanovi žanra, smislili smo našu idealnu stealth akciju. Naravno, da smo uzimali u obzir druge igre, ali kada igrate Splinter Cell, doživljaj je potpuno drugačiji od bilo čega do sada. Veliki broj poteza koje Sam može izvesti i njegov jedinstvene haj-tek spravice kao što su fiber-optička kamera i toplotni vizor pružaju novo iskustvo. Mislim da u ukupnom skoru spoj svih tih elemenata daje nešto novo - način na koji se grafika, zvuk i gameplay uklapa je dosta inovativan.

bonus - Kad smo kod toga, šta ćete uvesti u Splinter Cell što već nije viđeno u ove dve igre?

Ubi Soft MF - Mislim da imamo drugačiji pristup stealth akciji koji je mnogo realističniji i pruža drugačije iskustvo. Imate pravu slobodu da odaberete pristup zadatku: da se prišunjate ili borite, koristite gadžete ili ne. Postoji veći broj mogućnosti svaki put, ali nigde ne postoji samo jedno ispravno rešenje. Način na koji se vaše okruženje i gameplay preklapaju je pravi forte ove igre. Zaista stvara visok nivo stresa. A videćete mnogo različitih okruženja tokom igre,



MICRO MACHINES PS2

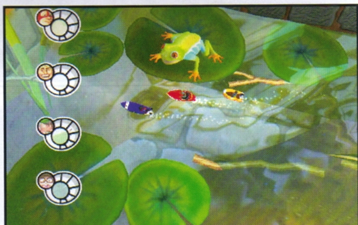




Ova igra je bila beskrajno popularna kada se pojavila na PlayStationu 1997. godine, pod nazivom Micro Machines V3. Da, već ima toliko! Tadašnju verziju igre su radili momci iz Codemastersa, koji su serijal pomalo odveli na pogrešan kolosek sa nastavkom Micro Maniacs u 2000. godini.

Od tada, licenca je prešla u vlasništvo Infogramesa, a igra je trenutno u razvoju od strane momaka iz Sheffield House studia. Biće da su odgovorni za nasatank ove igre bili pametniji ovog puta, pa su se držali originalne formule, dodajući par novih detalja.





Novi detalji podrazumevaju dugmiće za skok i oštro skretanja - powerslide kako bi to englezi rekli. Ne znamo kako će ovo uticati na princip koji je doneo slavu ovo serijalu - nikad lakše naučiti kontrole, nikad teže najbolje ih upotrebiti.

Znamo i to da ćemo imati osam potpuno različitih likova i da se jako radujemo novembru! Da, najverovatnije ćemo ovu igru opisivati već u idućem broju!





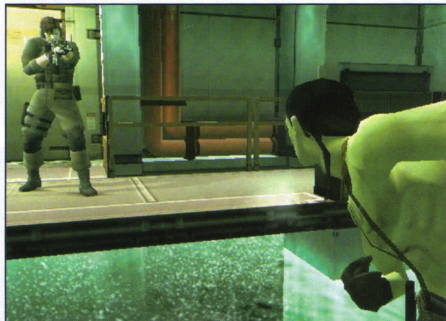
MGS 2 SUBSTANCE





Obradovaćete se ogromnom broju VR misija.

Novi mod igranja pod imenom Snake Tales, koji smešta Snake-a u središte raznovrsnih čupavih misija a na vama je da osigurate pobedu. Još uvek nije precizno određeno da li će Snake Tales biti u kontekstu originalne priče ili će biti potpuno izdvojene od glavne igre. A sad deo koji nikako ne pristaje celom konceptu igre. U igri će postojati mod u kojem će Snake upravljati skejtbordom po različitim delovima Big Shella. Nije šala - pogledajte slike.
U igrivom demou postoji 5 modova - VR Missions sa Raidenom i Snakeom, Alternate Missions sa Raidenom i Snakeom, i First-Person VR Missions sa Raidenom. Pored Solid Snake zavrzlama koje smo već pomenuli, bogatstvo VR misija je verovatno najveći dodatak u Metal Gear Solid 2: Substance. Nabrajanjem u stotinama, ovi često vrlo teški zadaci suprotstavljaju Snejka i Raidena protiv virtuelnih prepreka i boraca koji će vaše taktičko špijunske veštine unaprediti do krajnjih granica. Ako ste igrali MGS integral znaćete šta da očekujete ovde.





Substance je u suštini nabudžena verzija MGS 2, koja ispravlja neke greške, dodaje nove modove i pošteno rečeno predstavlja nešto kao "director's cut" Metal Gear Solida dva.









SILENT HILL® 3





Postoje strašne igre i postoje STRAŠNE igre. Konamijev Silent Hill serijal već tradicionalno spada u drugu kategoriju, a svoja velika slova je zaslužio plašenjem igrača svojim zaštitnim zacima kao što su mešavina napuštenih lokacija i dobro uznemirujućih čudovišta. Kada se Silent Hill 2 pojavio prošle godine (kod nas je stigao znatno kasnije zbog poznatih razloga), razvojni tim iz KCE Tokija je već uveliko bio u poslu pravljenja sledećeg nastavka serijala. Trenutno poznata samo pod radnim naslovom Silent Hill 3, igra već izgleda kao proizvod bolesne mašte.

Kako igra počinje, Heather se nalazi zatečena u neverovatno (znači nevorovatno) oronulom zabavom parku. Čudovišta nalik na pse, gigantski insekti, i raznorazne nakaze krstare okolinom, samo čekajući da se oslade njome. Demo koji je prikazan na Tokyo Game Show-u je prikazao mnogo moćnija oružja od bednog peroreza sa kojim počinjete igru. Naravno, prava igra će imati razumniji tempo, sa manje čudovišta i klanja u početku.

















STARCRAFT: GHOST


Bill Roper

STARCRAFT: GHOST

Da, neverovatno - Blizzard, svetski poznati, vrhunski developeri igara za PC, su najavili svoj ulazak na tržište konzola na velika vrata! Starcraft Ghost je taktičko akciona igra sa pogledom iz trećeg lica koja dosta podseća na Metal Gear Solid sa dozom sveopšte destrukcije poznate iz Starcrafta. Pročitajte punu najavu uz intervju sa kreatorima igre i pogledajte samo te skrinšotove!
Vi ste Duh, evolucijski uznapredovalo ljudsko biće sa poboljšanim fizičkim i psioničkim moćima!
(Ma šta to značilo!)
StarCraft: Ghost, taktička akcija na konzolama koja nam dolazi iz Blizzard Entertainmenta, nam ponovo prikazuje svet Starcrafta ali ovoga puta iz mnogo bliže - individualne perspektive! Uplovite duboko u svet Starcrafta kao smrtonosni Ghost operativac u službi Dominiona. Uz pomoć određenih saveznika, proživećete misije praćene zanimljivom pričom koja ide od masovnih među planetarnih sukoba do individalnih solo akcija kroz neočekivane preokrete koji postavljaju sudbinu univerzuma u vaše ruke.
Revolucionarno novi stil gameplaya kroz poboljšane fizičke i psioničke moći.
Hostile Environment Suit - odelo dizajnirano da uveća snagu, okretnost i brzinu.
Vrhunski specijalni efekti sa još neviđenom dozom taktičkog realizma.
Jedinstvene Calldown sposobnosti omogućavaju igraču da izvede ful skejl napade sa zemlje.
Duboka priča smeštena u naučno fantastični svet Starcrafta.




XBOX

U nastavku teksta prenosimo intervju sa g. *Bill Roperom*, zvaničnim predstavnikom Blizzarda.

bonus - Zašto ste odlučili da najavite StarCraft: Ghost u Japanu umesto u Americi?

Bill Roper: Mi stvarno mislimo da je Tokyo Game Show pravo mesto za konzolarne igre. Takođe, vrlo se radujemo našoj saradnji sa Capcomom, zbog proboja na tržište koje ne preferira američke kompanije. Izgledalo je potpuno logično da igra bude najavljena baš ovde. TGS pokrivaju svi igrački časopisi i sajtovi. Svi oni za koje želimo da saznaju za ovu igru su prisutni ovde. A i inače se trudimo da nađemo malo drugačija mesta da bi najavili svoje igre - E3 je na primer pretrpan najavama, tako da za nas nije bilo boljeg mesta da najavimo igru od ovog ovde.

bonus - Pomenuli ste japanski senzibilitet. Među igrama ovog žanra, Metal Gear Solid je kralj u Japanu. Par japanskih reportera sa kojima smo razgovarali tvrde da nema mnogo mesta u ovom žanru pored Metal Geara. Šta mislite o tome?

BR - Mislim da je sjajno da nas ljudi uopšte porede sa Metal Gearom jer je to zaista sjajna igra. U isto vreme mislim da mi radimo mnoge stvari drugačije od Metal Geara. Sigurno je da ne mogu da kažem da će naša igra biti toliko dobra da će ljudi zaboraviti na Metal Gear kada je probaju. Mada mislim da ćemo uspeti da ponudimo mnogo različitih stvari i da će to pobuditi interes kod igrača.

U pitanju je nešto slično kao pitanje Warcrafta 3 i Starcrafta u Koreji. Govorkalo se da Starcraft ništa neće moći da zameni, ali to nije ni bila naša namera. Mi smo igračima želeli da pružimo nešto drugačije iskustvo. Oni su voleli Starcraft, ali sad je tu Warcraft 3. U pitanju je real time strategija. On ima mnogo sličnosti sa Starcraftom, ali i mnogo razlika. I sve je ispalo kako treba. Mislim da shvatate da istu filozofiju želimo da primenimo i kada su u pitanju igre Starcraft Ghost i Metal Gear Solid u Japanu.
Naravno da ne očekujemo da ćemo zameniti Metal Gear, ali mislim da će svako ko je igrao Metal Gear želeti da proba i Ghosta. Ovo je jedan od razloga zbog kojih tako tesno sarađujemo da Capcomom. Želimo da znamo šta je to što ovo tržište želi.

bonus - Uzimajući u obzir da je Blizzard bio ekstremno lojalan PC-ju, da li mislite da će Ghost podstaći PC igrače da kupuju konzole? Da li ovo možda predstavlja potencijalni prelazak na druge sisteme (konzole)?

BR - Mi gajimo nade da će ova igra ohrabriti PC igrače koji se do sada nisu igrali na konzolama, da ih probaju. Mislim da postoje neka tržišta gde je to moguće. Mislim da u Americi ima puno igrača koji imaju i PC i konzolu i koji kupuju igre za svaki sistem posebno. Ali mi imamo u vidu da postoje tržišta, posebno u Aziji, gde su konzole daleko superiorne nad PC-jem. Na drugim tržištima situacije je obrnuta, ali se mi iskreno nadamo da će igrači koji su igrali naše igre na PC želeti da probaju i našu konzolarnu igru. Ono što sigurno znamo je da postoje igre zbog kojih se ljudi odlučuju na kupovinu konzola. Na primer, Game Boy je izrastao na Tetrisu. Ja sam kupio N64 zbog Maria 64. Još nisam kupio GameCube, ali ću ga kupiti zbog Sunshinea. Pa je sigurno da tu postoje i neke mogućnosti za Ghosta zbog kojih bi ljudi kupili konzolu.

bonus - Sa druge strane, da li ste sigurni da ćete moći da zainteresujete igrače konzola sa svetom Starcrafta?

BR - Ono što je najvažnije je da se mi u stvari trudim o da stvorimo jedan imaginarni svet. Hoću da kažem da smo mi prvo stvrili Starcraft svet a zatim smestili stratešku igru u njega. Tako da nam nije teško da u isti svet smestimo i jednu taktičku akciju. Tako da niko ne može reći da neke stvari nisu logične u igri samo zato što je svet kreiran tako da je prilagođen igri.

Mislim da je posebno interesantno to što će se desiti da će biti igrača kojima ovaj svet nije poznat iako je u pitanju nešo na čemu mi jako dobro radimo i sa čime su PC igrači jako dobro upoznati. Mislim da je prednost koju mi imamo je to što su igrači možda već čuli za Starcraft ili čak i više nego čuli, a što je još važnije u pitanju je stvarno bogat i detaljan





svet. To je nešto o čemu znamo puno pa ubacujemo igru u taj svet sa puno samopouzdanja da će ono što napravimo imati smisla.

bonus - Na nekim forumima po internetu, pa čak i na zvaničnom Blizzardovom forumu, pojavljuju se burne reakcije od PC igrača. Mnogi imaju negativan stav uz poruke tipa "Zašto nas napuštate?". Kakav je vaš odgovor na ovo? Imate li nešto da kažete PC igračima da ih umirite?

BR - Da, definitivno smo primetili puno komentara koji se odnose na to da mi napuštamo PC tržište. Mislim da je važno setiti se da mi, iako relativno mala kompanija, imamo dovoljno timova koji mogu raditi na više proizvoda istovremeno. Mi smo već radili na World of Warcraft u isto vreme dok smo radili na Warcraftu 3. Jedan od razloga zbog kojeg smo ušli u zajednički rad sa Nihilistic-om je taj što nismo imali dovoljno ljudi da bi sami radili veliku igru za konzole. Takođe vas moram podsetiti da paralelan radi na više projekata neće uticati na smanjenje konačnog kvaliteta svakog od proizvoda posebno.









PlayStation 2

Izdavač:	Eidos
Sistem:	PAL
Žanr:	RTS

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	9	90%

autor: Miljan Lakić

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE





Igra vas stavlja u ulogu vođe male grupe elitnih operativaca duboko iza neprijateljskih linije za vreme Drugog Svetskog Rata.

Kao što i pretpostavljate, direktan pristup ovde nikako nije pravi, pa ćete na svakom ćošku vi i vaša ekipa komandosa izbegavati patrole nemačkih ili japanskih snaga. Po ovom pitanju, Commandos je mnogo nalik svom prethodniku, prvoj real time taktičkoj vojnoj strategiji bez ekonomije koji je imao elemente šunjaže, akcije i logičkih zadataka. Nastavak igre, koji je prvo izašao u verziji za PC u neko doba prošle godine, je pokupio sve najbolje elemente originala i doneo dosta novih ideja, u konačnom rezultatu je bio čak i bolji od prvog dela. I dok je koncept igre zamišljen samo za PC verziju, španski Developeri Pyro Studios su vrlo dobro odradili posao, kako u prevođenju kontrola sa tastature i miša na na joypad, tako i po tome što su uspešno preneli kritične detalje gameplaya.

Zadaci koje ćete dobijati u Commandosu 2 su tipa - spasavanje savezničkih vojnika, sabotaže brodova krstarica, atentati na bitne neprijateljske oficire, dobavljanje VIP dokumenata i još dosta toga...
Raznovrsnost zadataka nećmo sporiti ali ukupan broj misija izgleda mali - ukupno 10 misija. Da bi ih završili morate ih preći datim redosledom iako one ne moraju biti povezane međusobno, a ni dužina i težina misija ne raastu progresivno, već zavise od misije do misije.
Nemojte samo pomisliti da ćete igru brzo završiti, jer ćete na svaku od ovih misija potrošiti mnogo RADNIH sati. Takođe ćete imati dodatni motiv da svaku od misija odigrate još po neki put jer postoji dosta skrivenih bonus nivoa koje možete otključati ako detaljno odradite glavne misije. A ako još i uključite dodatni nivo težine, koji ZNAČAJNO utiče na ponašanje pro-



Poređenje

PC verzija Commandosa 2 je imala grafiku visoku rezolucije "da se posečeš", koja je izgledala spektakularno. Verzija za Xbox ne



zaostaje mnogo za PC grafikom, dok verzija za dvojku zauzima temeljno treće mesto. Ovo je jedna od retkih igara koje su lošije u portovanoj varijanti, ali ne zbog programerskih i dizajnerskih grešaka već prosto zbog slabije grafike i procesorske moći. Sreća pa su takve igre jako retke!
Ali dobro, reći ćete, svi znamo da je dvojka po hardverskim specifikacijama zaostaje i za GameCubeom i za Xboxom, pa je situacija da igra izgleda malo lošije u verziji za dvojku i sasvim očekivana. Ali ono što nije dobro, je da se kvalitet grafike u igri kao što



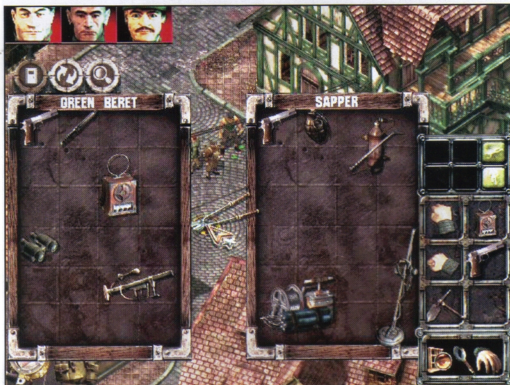
je Commandos 2 direktno odražava na gameplay! Kako to?
Mali, ali odlično animirani trodimenzionalni modeli likova na ekranu se mnogo lakše primećuju na ekranu u verziji za Xbox nego za PS2, što ovde čini bitnu razliku. Čak se i neki drugi bitni detalji ne mogu lako razaznati na ekranu, na primer protivnička SNAJPERSKA GNEZDA! (Ako mislite da preterujem, probajte da igrate bilo koju drugu igru sa dedovim +3 dozlucima - pa da vas vidim.)
Znači, vrlo pažljivo osmatrajte ekran. Mada vam to neće istinski teško pasti, jer Commandos uprkos mom gunđanju izgleda sjajno. Sigurno će vam se dopasti detalji poput animiranih 3D portreta vaših kolega saboraca i kako su svi detalji u igri prikazani u perfektnoj srazmeri. Gigantski japanski bombarderi, nosači aviona, savezničke podmornice i nemački zamkovi su samo neki od prizora koje ćete videti. Xboxova verzija Komandosa je grafički glatka kao dečija guza, a nivoi se učitavaju hitro - bitan detalj, jer ćete kako god da okrenete, svaku misiju pokušavati i pokušavati da završite.
(Ajde sad vlasnici Xboxa, likujte... Samo gde je vama GTA, gde je vama GTA, hahaha!!!)



tivničkih čuvara, moraćete dobro da isplanirate vaš put ka uspešnom završetku misije.
Ali pre nego što počnete sa savlađivanjem glavnih misija, morate prvo preći dva trening nivoa. Ove mini misije vas prosto bace negde na neprijateljsku teritoriju i ostave vas da učite komplikovane detalje gameplaya na teži način. Ali za razliku od PC verzije ovde postoji i dopunski turtorial koji vas korak po korak upoznaje sa mnogim lekcijama koje vam objašnjavaju zaista mnogobrojne tipove akcija koje možete izvesti u igri. Tutorial uopšte nije kratak, pa čak ni po završetku tutoriala nema garancije da ćete se dobro snaći kada počne prava stvar, ali bolje išta nego ništa.

Gameplay zahteva ekstremnu preciznost. Na putu ka cilju svake misije, moraćete da upamtite lokacije svakog od čuvara koji stoje između vas i pobede. Verovatno ćete mnogo vremena trošiti i na ispitivanje svakog dela mape iz vaše 3D izometrijske perspektive, osmatrajući kretanje neprijateljskih patrola i tražeći rupe ili slabosti u njihovom ponašanju. Vreme za završetak misije uglavnom nije ograničeno tako da možete taktizirati do mile volje. I iako možete birati tempo kojim ćete odigrati misiju, situacija uvek postaje napeta kada se spremite za završni udarac. Ovo konstantno podizanje i spuštanje tenzije se održava tokom cele igre.

Ključ za uspešan završetak misije je ostati prikriven i tiho eliminisati čuvare koji vam blokiraju prolaz. Njihovu liniju pogleda možete videti u obliku konusa koji vam označavaju dokle se možete kretati neprimećeni. Pritiskom na Select dugme, možete ili proveriti liniju pogelda određenog čuvara ili postaviti marker na mapi koji će vam pokazati da li je ta tačka u nekom trenutku vidljiva za nekog od čuvara na mapi. Kada je to moguće, možete trčati, hodati i puzati, kao i plivati i upravljati vozilima. Junaci se mogu popeti uz merdevine ili ivice. Lopovi



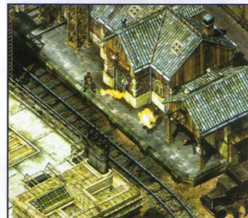




se mogu penjati uza zidove, marinac može ostati pod vodom neograničeno, snajper je tu za daljinske hice, a Zelena Beretka se može popeti preko bodljikave žice. Čuvare možete eliminisati načinom po želji. Zelena Kapica je vrlo vešt rukovanju sečivom, ali većina drugih likova će prosto nokautirati čuvare, koji će se kasnije ipak probuditi. Da, dobra stvar je da ih možete uvezati.

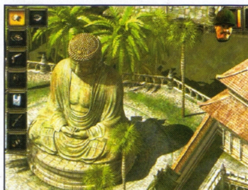
Ukupna težina igre je po meni sasvim odgovarajuća, misije su naporne, kao što bi i trebalo da budu, ali uz taj nedostatak da je privikavanje na kontrole dosta teško, zahvaljujući predugom tutorialu i kontrolama koje morate prosto vežbati da bi ih zapamtili. Sreća da je kurzor kontekst-senzitivan, i da postoji opcija za označavanje svih neprijatelja i bitnih objekata na ekranu, ali i su neke stvari i dalje nelogične, kao na primer razmena predmeta između likova, ali se opet na sreću igra pauzirate u datim trenucima. Kretanje lika je zato vrlo intuitivno, jer njime (ili njome) upravljate levom palicom, a simultano možete upravljati i kamerom desnom palicom.

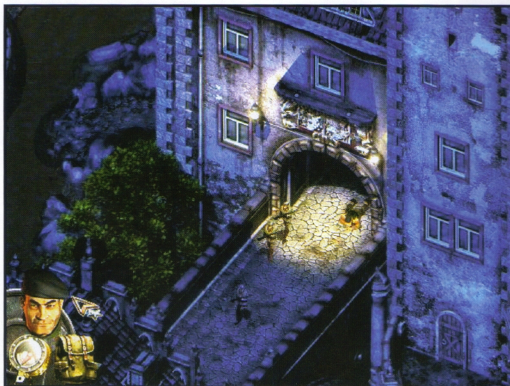
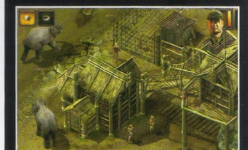
Commandos 2 je po mnogo čemu posebna igra sa sjajnim dizajnom i brdom impresivnih mogućnosti. Pa čak i ako su dizajneri napravili tako dobar posao u konvertovanju fenomenalne PC verzije na konzole, Commandos 2 ne spada u onu kategoriju igara zbog kojih će neko kupiti konzolu. Grafika nije tako dobra, kooperativnog multi player moda nema, a kontrole, za koje je i na PC trebalo dosta navikavanja, su manje precizne ali ništa manje teške za savladavanje.
Ipak, nema smisla da dalje poredimo verzije sa PC-jem. Ono što smo dobili je vrlo kvalitetna igra koju nijedan ljubitelj žanra neće propustiti.



Zvuk

Kompozitor Mateo Pascual i njegov kolegijum su napravili sjajan posao, u smislu da su dosta vešto preneli pravi militari ortački šmek iz modernih filmova poput The Rock, na primer... Žestoke klavijature sa dosta ritma su prava mera za one koji vole holivudsku produkciju.
Glasovi i zvučni efekti se takođe dobro uklapaju, sa jedinom manom koja je mučila i PC verziju - glasovne potvrde boraca da su razumeli izdati im zadatak. Malo ih je, ali se zato PONAVLJAJU često! Barem dok ne nebodete mute dugmence, naslušaćete se "jesova" i "hmmmova". No da ne bi samo zakerali, Men of Courage sadrži dobru dozu ostalih zvukova i glasova (zajedno sa AKCENTIMA i govornim manama), pa sasvim lagano prelazimo preko jedinog zvučnog problema.




Likovi

Vaši borci su prilično raznovrsni likovi poznati iz prethodnih Commandos igara i uključuju ojačalog reprezentativca Zelenih Beretki, marinca ubicu (pilića i kokoši), špijuna koji se prerušava u neprijatelje, majstora za eksplozive, mehaničara koji zauzima neprijateljska vozila, nišandžiju sa snajper puškom, tajnu agenticu sa zavodničkim sposobnostima, lopinu, pa čak i (na svinjče nalik) bul terijera koji svojim lavežom može zavarati protivnike. Takođe ćete udružiti snage sa savezničkim trupama, koje možete kontrolisati u mnogim misijama. Svaki lik je dovoljno diferenciran i poseduje širok spektar mogućnosti. Ovo vam daje mnogo strateških opcija tokom igre, zato što postavka igre funkcioniše tako što dobijate predefinisani izbor likova za svaku misiju pa je na vama da ih na najbolji mogući način uposlite i iskoristite.







Grafika

Commandos 2 je jedna od onih igara koja izgleda bolje na skrinšotovima nego uživo. U poređenju sa PC verzijom igre verzija za dvojku je inferiornija po pitanju grafike. Pozadine u PC verziji su bogatije detaljima i preciznije. Mada niti pozadine niti pripadajući im objekti nisu sami po sebi loše urađeni ni po pitanju kvaliteta niti realnosti, konačni vizuelni utisak je dosta narušen sa dva bitna detalja - kamera i likovi.

Nekako isprani i često slabo uočljivi likovi, ljudski antagonisti u igri su skoro konstantno kamuflirani na otvorenom prostoru. Tako da, iako ih je na vratima ili pod vodom lako uočiti, lisnata zelena okruženja poput džungle mogu sakriti nekog od vaših junaka od VAS mnogo bolje nego od kompjuterskog protivnika. Što znači da ćete biti zauzeti traženjem nekog od vaših boraca dok će nemilosrdni algoritam veštačke inteligencije skidati jednog po jednog iz daljine.

Povrh toga, pokretna kamera je često neodlučna da li će se kretati glatko ili će se iznenada premestiti na novu lokaciju. I dok kamera ne može da se fokusira na bitnu lokaciju, držanjem R2 i pritiskom na desnu palicu će ponekad sasvim glatko okrenuti perspektivu za 360 stepeni, dok će ponekad tako da ISECKA da nećete uopšte znati gde da gledate. Kameri je očigledno trebalo posvetiti više pažnje.





COMMANDOS 2



Izdavač:	Sierra	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	FPS	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	7	7	70%

autor: Danilo Jokić

TRIBES AERIAL ASSAULT



Već smo se navikli da nam po svakom izlasku novog Bonusa, stiže pregršt iznenađenja u vidu kvalitetnih igara i bombastično najavljivanih hitova sa sajma E3 u Los Anđelesu. Tako da i ovog puta nećete izostati bogatim opisima istih. Između ostalih tu je dugo očekivana Eidos-ova, legendarna strategija Commandos 2, zatim supersonična Segina akcija Gun Grave i Socom Us Nevy Seals koji nam dolazi iz Sonija. Sve ove navedene igre su priča za sebe, no u međuvremenu se postavlja pitanje-kako stići sve to odigrati do idućeg Bonusa, u kojem ćemo verovatno imati Colin Mc Relly 3, Sly cooper...

Ja ću se nekako snaći, a vi vidite!

Elem, govoreći o FPS igrama crne konzole, osećam da ih programeri dovoljno ne gotove. Razlog mom verovanju je, složićete se sa mnom, njihova retka zastupljenost, i da PS2 kao najsuperiornija konzola u ovom trenutku, najviše oskudeva upravo u ovom žanru. Neki će pomisliti, o čemu ja ovo pričam kada je skorije stigao treći nastavak Medal of Honor-a, za koji se smatra da je najbolji u pomenutom žanru. Da, to je tačno i to u potpunosti podržavam, samo razumite da je MOH već imao dva izvanredna dela na kecu, i sasvim je bilo očekivano da će treći na dvojci biti najbolji, ali ja govorim onim igrama koje svoju premijeru imaju upravo na dvojci i koje nisu imale prethodnike na nekoj od starijih konzola.

I tako je do naših (mojih) šaka stigao još jedan FPS pod nazivom Tribes Aerial Assault, koji nam dolazi od izdavačke kuće Sierra. Ovo je još jedna u nizu igara koje vaš PS2 može načiniti pravom kućnom zabavom. Naime, kod igre je dostupno Online igranje, na žalost još uvek ne možete pristupiti ovoj opciji jer se na naše tržište još nije pojavila odgovarajuća oprema (modem, hard disk) što znači da se moramo još malo strpiti. Gledajući u globali, TAA je sasvim prosečna igra ali zbog nekih malih inovacija ipak vredna pažnje. Kao prvo, ovo je multiplayer igra u kojoj se radnja odvija u dalekoj budućnosti, po mnogim egzotičnim ruralnim lokacijama (pustinje, snežne planine...) nepoznate planete. Na početku su vam ponuđena šest treninga koja su podeljena po težini, u kojima će te pažljivo slušati i izvršavati instrukcije vezane za igru, npr. u prvom treningu će te vežbati kontrole, u drugom slušati upustva vezana za korišćenje oružja, u trećem tražićete skrivene objekte... i tako redom. Sve treninge vam iskreno preporučujem da ne biste u suprotnom ispali smešni u igri. Pošto je igra namenjena isključivo multiplayer zabavi, bogata je mnogim modovima (box1), ali bih izneo malu zamerku zbog nepostojanja "New Game" moda, što znači da ne možete prelaziti igru do njenog definitivnog okončanja, već igrati po principu "mod po mod". Kada odaberete jedan od modova i krene igra primetićete nešto što nije uobičajeno za FPS-ove, naime igrač će znatno vremena provoditi u vazduhu. Pitate se kako, pa uz pomoć Jat Pack-a (jakna koja sadrži gas, dovoljno je setiti se Bonda...), pomoću koga će te slobodno lebdeti kroz vazduh, tako što će te uz dve skale koje se nalaze u gornjem levom uglu vašeg ekrana izjednačavati njegov balans.

Nivoi su dizajnirani tako da nemate usmerenu putanju kretanja, već su široko otvoreni, pa vam se može desiti da se na nivou zagubite ili pak ispadnete iz igračkog displeja. Opasnost će vas vrebati sa svih strana jer su protivnici vrlo neugodni, na momente čak nepogrešivi, što može dovesti do frustrirajućih situacija. Srećom imate i saveznike koji će vam pomagati u okršaju sa istima.

U inventaru koji pozivate na"Start" možete naći sve što vas zanima: oružja, potrebne predmete za nivo, high score tablu itd. Ukoliko vam je inventar pun, a naiđete na neki željeni predmet, prinuđeni ste da nešto iz njega izbacite da biste uzeli novo. Takođe imate vreme (30 min.) za koje treba



završiti određeni nivo.

Kontrole su vrlo jednostavne i ne zahtevaju preterano navikavanje. Grafika je solidna, doduše dešavalo se da mi preskoči neki frejm, ali to je čista retkost, uostalom na to nećete ni obraćati pažnju od žestoke akcije koja je prisutna na ekranu. Zvuk je zalepio najveći šamar igri jer je u suštini nikakav! Zbog čega? Pa najviše zbog nepostojanja muzike, koja je po meni neophodna za igre ovog tipa i koja zna da postane motiv igranja.

Ostaje nam da zaključimo da su programeri napravili jednu solidnu igru koja neće mnogo trajati jer posle određenog vremena postaje napeta i smara. Međutim, ako hoćete da obogatite kolekciju FPS-ova trk u obližnji CD-shop.

Modovi

Postoji pet modova:

CAPTURE THE FLAG- u ovom modu vam je cilj zarobiti neprijateljsku zastavu, upotrebljavajući taktiku skrivanja

CAPTURE AND HOLD-ovde vam je cilj zarobiti i zadržati zastavu, samo što će te opasno obratiti pažnju na protivničke baze koje su rasprostranjene po celom nivou

DEATHMATCH-predpostavljam da znate. Rokanje sa protivnicima dok ne skupite određeni broj pobeda do konačnog finiša

TEAM DEATMATCH- isto što i deatmatch ali za dva i više igrača

HUNTERS- vi i vaši saveznici jurite da pohvatate što više protivnika.



Oružja

Doprinos žestokoj akciji daju sjajni modeli futurističkih oružja koji neodoljivo podsećaju na *Quake*.

Biće tu raznih lasera, bacača granata, elektrik-šokova i ostalih pucaljki koji će u vama podizati adrenalin do maksimuma. Suština je da su različita oružja korisna i upotrebljiva u različite svrhe.

Postoje tri vrste oružja koja se razlikuju po brzini, preciznošću i ostalim vrlinama, a to su:

HEAVY, MEDIUM i LIGHT. Na raspolaganju će vam biti: CHAIGUN, GRENADE LAUNCHER, FUSION MORTAR, SPINFUSOR i još mnoga druga.



MASTER IMPORT

Raspitajte se za originalne igre po ceni od 1490,00 - 3290,00

EXTRA PONUDA Prazni DVDR!!!









NAJNOVIJE IGRE NA DVD-U

NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS ILI NADOGRADNJU KONZOLA





PS2

Klubovi iskoristite svoja prava i zaštitite se!

EXTRA PONUDA!!!

Sony Playtstation 2 269 ¤ *

Original džojstik 29 ¤ *

Original igre:

GT3 Platinum 1399 din*

Final Fantasy X 2999 din

"*" cena u dinarskoj protivvrednosti sa poreskom izjavom

MESSIAH ČIP (DIREKTNO) učitava sve pa i DVD kopije

Playstation 2 (za klubove) preko računa
Ugradnja Messiah čipova u V5,V6, V7 konzole (PAL i NTSC)
Uskoro HUB za povezivanje do 6 PS2 konzola!!!
PSOne Proverene konzole po najpovoljnijoj ceni + poklon za prvih deset kupaca ORIGINAL igre Gran Turismo 2 (2 CD-a)

399*¤ sa Messiah čipom
*dinarska protivvrednost

SOCIETE GENERALE

Za fizička lica
EXPRES KREDITI
(12 rata)
u saradnji sa Societe Generale

Veleprodaja i maloprodaja konzola, čipova i opreme

Naslovi na CD-u i DVD-u
Posebne pogodnosti za klubove
Sva dodatna oprema za konzole
Sevis i održavanje hemijskim agensima za PS2

Radno vreme: 10 - 18h

Za kupovinu preko računa uz izjavu raspitajte se na tel 063 25 40 25

Bulevar Mihajla Pupina 85, (bivši Lenjinov Bulevar, kod Hajata), 11070 Beograd
www.masterimport.co.yu • contact@masterimport.co.yu; 011/142-159; 064/130-10-30,

PlayStation 2

Izdavač:	EA Sports
Sistem:	NTSC
Žanr:	Arkadni reli

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola
Volan

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	8	10	9	92%

autor: Mihailo Tešić

SUMMONER 2

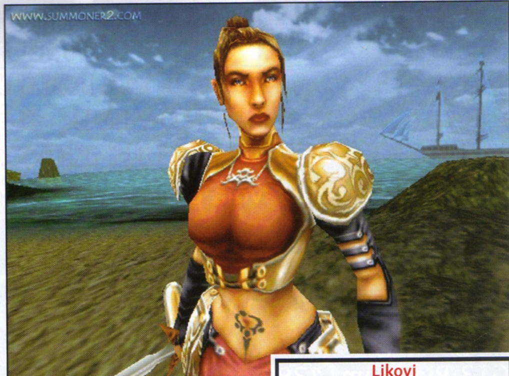
Prvi Summoner, praktično prvi RPG za PlayStation 2 van Japana, i prvi veliki (konzolarni) promašaj studija Volition. Da li su Volitionovci, zaranjajući nanovo u mitološke prostore fantazijskog sveta Summonera uspeli da spoznaju prastaru mudrost: uči iz sopstvenih grešaka, kad već nisi iz tuđih?

DA! ISUSE HRISTE, ALAŠE i Daebedaja Springfilde, Volition je video svetlo i uspeo da uradi nešto što retko kome uspeva u današnjem svetu zasićenom stalnim rabljenjima istih uspešnih šablona! Uspeli su da smognu snage da naprave nastavak prilično prosečne, mestimično napadno loše igre i da tim nastavkom poprave, poboljšaju, nadograde AMA BAŠ sve što u prvom Summoneru nije valjalo. I ono što je bilo dobro u prvoj igri (što su bile samo dve stavke: osnovni koncept pretvaranja glavnog lika u moćna bogolika bića, iliti Summoning; i ogroman, prilično zapetljan zaplet) sada je još bolje. Volition je pokazao da je i dalje moguće napraviti nastavak koji je za klasu vredniji od prethodnika. Zlobni jezici, nemojte pominjati da je "to malo lakše kad je prethodnik jedna septika od igre."

Počnimo gradativno, od stvari koje su se najmanje promenile nabolje. Naravno, to je zaplet. Summoner 2 u startu svojim uvodnim animacijama obećava epiku i silu događanja, ali ono što iznenađuje je da uspeva ta očekivanja i da ispuni. Što dublje budete zaranjali u igru, već posle nekoliko sati, shvatićete da su tvorci opet napravili razgranatu i kompleksnu priču koja veoma dobro povezuje glavnog lika Maiu,



ostale igrive likove, zlotvore i događaje vezane za kraljevinu Hallassar i okoliš. Najlepše od svega je što je Summoner 2 igra s mnogo više akcije od prethodnika. Nema tu toliko više borbe koliko je ona dinamična i dobro raspoređena - ma pravi akcioni RPG. Ovakve igre po tradiciji nemaju preterano razrađenu priču i uglavnom se zadovoljavaju onime što nazivamo "oblanda", tj. okvir koji nam daje povod za klanicu i praštanje magija na sve strane. U Summoneru 2 to nikako nije slučaj - iako su questovi često predvidljivi (čim najčešće zavise



od tabanja), a glavni tok dovoljno linearan, ovoliko teksta, razgovora, pa i side-questova nisam dugo video u jednoj igri koja se deklariše kao "akcioni RPG".

Ako se držimo gradativnog napretka, onda su sledeće na skali poboljšanja - tehnikalije. Da, Summoner je bio igra prvog talasa, u pitanju je bio jedan od premijernih naslova za PS2 na Zapadu. Stoga su mu oprošteni i kockasti likovi, poligoni koji se iscrtavaju naočigled igrača, prosečna glasovna gluma i slični jadi. Ma, sve mu je oprošteno zahvaljujući ovom sjajnom nasledniku! Grafika u Summoner 2 blista čistim dizajnom i jasnim bojama, na granici između cell-shaded crtaća i realističnih FPS-ova. Vidi se da su dizajneri bili prilično kreativni prilikom smišljanja nivoa - makar oni bili uglavnom linearni, uvek imaju dovoljno skretanja da vas zadrže i zbune - a šmekerski i ložački osmišljeni i dobro izvedeni likovi i "naših" i protivnika su samo šlag na torti na kojoj krunski ukras čine efekti: magije, eksplozije i opšta kanonada vizuelnih udara prilikom čina pretvaranja Maie u prizvano bogoliko biće pokazuju da se PS2 u dobrim rukama sasvim ladno nosi s konkurentskim hardverom. Zvuk u igri verno prati događanja i obiluje ranovrsnim efektima: siktanje i treskanje magije, zveketi i udari oružja, oglašavanje protivnika i naravno, glasovi likova - sve je to prilično ispolirano. Aplauz.

Možda se najviše poboljšanja oseća u igrivosti, tj. načinu izvedbe i dinamici igre. Da, ovo je akcioni RPG u kome se puno mlatite, bacate magije i lečite se, sve to vodeći jedan lik direktno, a uz pratnju još dva (nije ovo prva paralela s

Likovi

MAIA
Kraljica zemlje Halassar od četvrte godine života. Mnogi veruju da je ona reinkarnacija boginje Laharah, pošto pomoću tajnog pisma Bogova priziva mistična bića, Summoninge.

SANGARIL
Munari assassin, učinila je nezamislivo i izdala svoj klan ne bi li spasila Main aivot. Koristi otrove i majstor je za šunjanje.

PRINC NERU
Ovo ime je jedna legenda koja vekovima uteruje strah u kosti pomorcima. Neki kaau da je Neru demon ili bog ili čudovište, ali on je "samo" jedan vraški dobar pirat.

MORBAZAN
Iako deluje kao trokrilni šifonjer, glavna snaga Morbazana su njegove mađije. Za ovog gladijatora iz Munarija pričaju da proadire duše svojih poraaenih protivnika.

TAURGIS
Mlađi brat Mainog neprijatelja, kralja galdirskog, Azramana, Taugris se okreće protiv svog brata i staje na Mainu stranu.

IARI
Ovaj konstrukt nepoznate namene sazdali su misteriozni bogovi po imenu Unseen. Iari se bori energetskim sečivima ugrađenim u njen gotovo neprobojan egzoskelet.





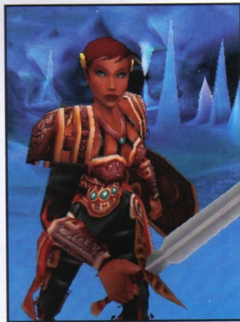



Kingdom Hearts koja se nameće, ali sada sam već morao da pomenem sličnost). Sve komplikacije koje donosi RPG aanr, a to su uglavnom silna umeća i začkoljice koje vaši likovi umeju da izvedu a koje se ne mogu smestiti na desetak dugmića kontrolera, ovde su rešene elegantnim i već viđenim sistemom pauziranja prilikom ulaska u meni. U menijima pregledate i opremate inventar, skillove i magije, ali ih ne moaete koristiti. Zato možete da namestite koji ćete skill (magije su u stvari vrsta skilla - skill Necromancy vam omogućava da bacate magije za lečenje npr.) koristiti pritiskom na dugme. Naravno, postoje i pasivni skillovi koji se izvode kombinacijom dugmića, što dodaje još jednu kul nijansu ovoj igri: nekada ćete unositi kombinacije dugmića tj. poteze kao u borilačkm igrama ne bi li izbegli protivnički udarac ili ga zveknuli specijalom. Sjajno! Takođe, jednim prostim pritiskom na dugme moaete promenti lik koji vodite, a svaki lik ima drugačija umeća i prednosti, što nije ništa drugo do li drugačiji obrazac napredovanja tj. poseban izbor skillova koji mogu da se otključaju ili poboljšaju kada lik dobije dovoljno EXP-a da pređe nivo. Prvi mali minus igrivosti je nedovoljno slobode odlučivanja igrača oko toga kako će likovi da napreduju, ali šta je tu je. Drugi mali minus su prilično tupavi AI skriptovi za prateće likove koji se poptuno zakucano i bukvalno drae glavne odrednice skripta koji im zadate (tip kome zadate da napada će to raditi sve dok ne ostane bez ruku i nogu, a i onda će pokušavati da grize, makar znao deset magija za lečenje i zaštitu). To vam je ona paralela s Kingdom Hearts, u kome se takođe posle malo duaeg igranja ispostavilo da prateći likovi uopšte ne pomaau puno, ponajviše zbog svoje gluposti. Srećom, te je AI neprijatelja sasvim dobar: umeju da se leče, da vas napadnu zajedno ili serijom raznovrsnih napada (obori vas podlac, a onda vas zvekne dok ste na zemlji)! Sve u cilju što furioznije borbe! Nije Summoner 2 laka igra, uopšte.

Iako je borba koja donosi EXP (naš nasušni) glavna poenta Summonera 2, ova igra će vam pruaiti i mnogo zabave ako iole volite fantastiku i RPG. Dobri likovi, velika priča, questovi, a sve upakovano tako da prija oku i uhu - moaemo samo da čestitamo Volitonu. I to ovom prilikom radimo. "ČESTITAMO!"

Summoninzi

U igri postoje četiri osnovna Summoninga, bića u koje se moae pretvoriti samo Maia. To su Blood, Tree, Sand i Eye. Svaki od ova četiri aspekta ima po tri stepena jačine, što nas nanovo dovodi do broja od 12 summoniga, kao u prvom delu. Summoninzi su uaasno moćni i savetujemo vam da ih koristite samo u zaista teškim prilikama (ili kada vas protivnici prosto smarajau) jer kad malo uđete u fazon, njima moaete da čistite sve pred sobom, što malo ubija čar igre. Naravno, nemate ih sve na početku niti ćete uvek voditi baš Maiu, ali postoji još nešto: Maia ima ograničeno vreme tokom koga moae biti pretvorena, a to vreme pokazuje "bar". Kada istekne, vratiće se u svoju osnovnu formu i biće veoma ranjiva.

PlayStation 2

Izdavač:	Electronic Arts	1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	NTSC	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Arkadni reli	Volan

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	10	8	10	88%

autor: Miroslav Đorđević

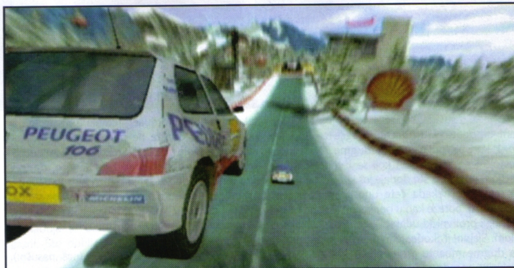
SHOX

U poslednje vreme su nam u velikom broju stizale simulacije vožnje, što ste i sami sigurno primetili ukoliko ste pročitali prošli broj Bonusa u kome su igre pomenutog žanra činile 90% sadržaja. U ovom broju je to nešto manje izraženo, ali nam je stigla, eto, i jedna zaista nesvakidašnja arkadna reli vožnja koja ne pretenduje da bude realistična, već samo da svojim jednostavnim sistemom upravljanja i fantastičnim grafičkim ruhom osvoji igrače koji su se pomalo već umorili od strateškog biranja delova, odabiranja guma itd. pred svaku trku.

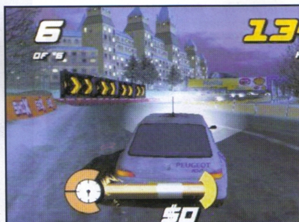
Igra u potpunosti podseća na Need for speed serijal, poseduje tu istu energiju koja čini da vam kada jednom zasednete i počnete da se igrate zaista postaje teško da sa tim prekinete. Sve je jednostavno, pregledno, funkcionalno i maksimalno zabavno - uopšte nećete lupati glavu oko tehnikalija automobila, vremenskih uslova na stazi, ili odlaska u pit stop - po selektovanju određenog moda i odabira vozila odmah ćete se bez ikakvih podešavanja naći na stazi gde je samo potrebno držati gas, upravljati i tu i tamo pred neku veću krivinu malko prikočiti - i to je sve. Igra počinje lepom uvodnom animacijom posle koje ćete se naći u glavnom meniju. Tu vam je ponuđena multi player opcija (u split-screen režimu) i normalno, single player. Odaberite vozilo iz najslabije klase koja vam je jedina na početku dostupna i počnete da se trkate kako biste osvojili dovoljno novca da sebi omogućite bolje vozilo, koje vam je pak uslov za otključavanje novog seta staza. Cela igra se odigrava po ovom sistemu - vi na nekoliko načina zarađujete novac kojim popravljate kola i kupujete nova, zatim se sa drugim takmičarima kladite-trkate tako da pobednik dobija vozilo poraženog, i tako dalje. No, pozčestitke moram uputiti kako njihovim grafičkim, tako i idejnim tvorcima. One prosto obiluju detaljima od vodopada u sred šume, jata ptica koje poleće u trenutku kada mu se približite, do postepenog zaprljavanja vašeg vozila što više vozite po blatnjavom zemljištu. Na mene je poseban utisak ostavila staza na kojoj vozite po samoj plazi na obali tako da će vaše vozilo čak zapljusnuti poneki talas. Zatim su tu i snežne staze na kojima kola prilično klizaju tako da je malo sporija vožnja nužna ukoliko ne želite da na svakoj krivini ostavite abavimo se malo samom trkom.

Trkaćete se sa još pet vozača na nešto više od dvadeset staza koje su smeštene u tri okruženja - tundru, pustinju i džunglu. Staze su zaista prelepe i poneki deo. Da, delovi itekako otpadaju i vozilo se vizuelno može veoma oštetiti, ali to nažalost neće ostaviti nikakve posledice na njegovo ponašanje na putu. No, preko toga svakako možemo da pređemo. Ono što je još interesantno i prvi put viđeno u ovoj igri su takozvani "Shox Zones", neka vrsta checkpointa koja vam, kada kroz nju prođete, počinje da odbrojava vreme do sledećeg prolaska kroz







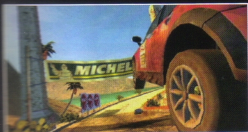


Grafički Endžin

Za svu tu fantastičnu grafiku zaslužan je F1 2002 grafički endžin iz koga su programeri Electronic Artsa za potrebe Shox-a izvukli njegov apsolutni maksimum. Igra savršeno izgleda, prepuna je detalja, a frame-rate ostaje fenomenalno visok čak i kada su na ekranu i svih šest vozila koliko ih u jednoj trci može učestvovati. Lepo, glatko i za oko prijatno su tri epiteta koja u potpunosti opisuju izgled ove igre.








neki drugi Shox Zone. Što je proteklo vreme kraće, dobićete bolju ocenu (gold, silver, bronze, failed-za one baš, baš spore) i više para. Takođe je tu i Shox AirAttack koji vam ukoliko uzastopce pravite Gold prolaske kroz Shox Zone otvara nekakav vazdušni zid (ni meni nije baš najjasnije o čemu se radi) koji vam pak, kada se u njemu nađete, daje još dodatnih para. Ma sve u svemu non-stop ćete otkrivati neke nove mogućnosti i forice u ovoj igri tako da vam ona sigurno neće ubrzo postati dosadna. Što se upravljanja tiče sve je kratko i jasno rečeno - Need for Speed. Nije potrebno prečesto kočiti, samo pred veće krivine, dok na zimskim stazama uopšte ne treba kočiti (auto počinje da proklizava i potpuno gubite kontrolu), već samo pred krivinu opuštati gas. Muzika je u techno fazonu i sasvim lepo upotpunjuje atmosferu.

Shox je odlična reli arkada koja spaja nekoliko postojećih koncepcija ovakvih igara i plus uvodi mnoštvo sjajnih novina. Iskreno govoreći, mislim da će ova igra biti izuzetno dobro prihvaćena od strane publike svih doba i afiniteta i da baš iz tog razloga možemo očekivati veći broj nastavaka u budućnosti. Toplo preporučujem!





Kola

Prisutni automobili su podeljeni u četiri kategorije. Mogu se naći najrazličitiji modeli od Mini Coopera i matorih Fordova do Subaru Impreza-e. Prisutne su ukupno 24 različite marke automobila, između ostalog i Audi, BMW, Toyota, Mitsubishi, Subaru, Lancia, Ford, Citroen itd... Svi do jednog su grafički do najsitnijih detalja verno preneseni u igru, savršeno uklopljeni sa podlogom i vizualno doterani tako da bagovi apsolutno ne postoje. Svaki automobil ima svoje karakteristike i ponaša se na sebi svojstven način, tako da vam pametan izbor pred trku znatno olakšava posao (npr. kola sa dobrim ubrzanjem za stazu na kojoj ima puno krivina, odnosno auto sa visokom max brzinom za stazu sa dugim ravnim delovima na kojoj je najveća maksimalna od presudne važnosti) .



PlayStation 2

Izdavač:	Namco
Sistem:	PAL
Žanr:	Pucačka

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola
GunCon 2 Compatible

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	9	88%

autor: Miloš Marković

NINJA ASSAULT

Verujem da je većina nešto starijih igrača, provodila sate i sate u lokalnim luna parkovima, trošeći pozamašnu sumu novaca na automate. Ja lično sam najviše trošio na automatima tipa Operation Wolf, ili Blaster, gde je kao pomoć ubačeno parče hardwera po imenu pištolj.Doba kada je nešto





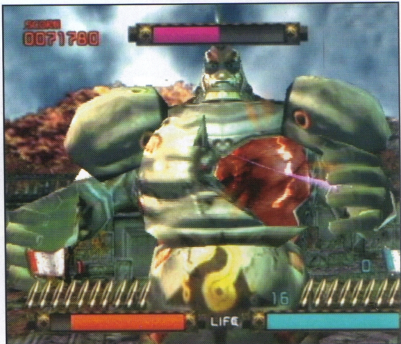
sa 8 bita daleko iza nas, a Japanska firma Namco nas uz brojne svoje igre podseća na to vreme. Verujem da malo ko ne zna za House of the Dead, Ghous Party, Time Crisis i sl. Sve igre je podpisao Namco.
Pred nama je igra koja kombinuje drevne ninja eštine i high tech opremu. naime cela poenta igre je da su ninje krenule u "totalnu osvetu" jer je kći njihogvog mastera bila oteta od strane zlih sila. Pravo da vam kažem priča nije ni toliko bitna jer kada se stvari sagledaju ovo je jedna prosečna igra, koju možete završiti za jedno popodne.
Nažalost tako je. Celokupan ugođaj traje negde oko sat ipo vremena. Istina je da ima preko 50 nivoa, 30 različitih protivnika i oko 5 power upova. Ali



kada jednom sednete i kada vam ispred očiju proleće milijardu frejmova(pravi fps je negde između 30 i 50), sve će izgledati nekako pre-brzo. Treba pomenuti da je ova pucačina, kao i sve ostale bogata kada su u pitanju detalji i efekti. U momentima dok odmarate oči, proverite okolno okruženje. Primetiće te koliko je sve detaljno, a da napomenem da poseban pogled posvetite lens flarevima i efektima kiše. E sada dolazimo do malog problema kada je u pitanju grafika. Sam dizajn likova, kreatura i ostalog iygleda osrednje, da ne kažem ispod proseka. Dakle mali rezime. Bogate pozadine i lepi efekti, stara i ružnjikava arkadna grafika, viđena na PSXu mnogo puta. Ocena na kraju ne može baš da bude zavidna.
Uhodavanje je vrlo jednostavno i brzo. Poenta je uperiti nišan u sve što se kreće na ekranu i što brže pritiskati dugme označeno sa X na vašem analognom kontroleru. Ponekad je potrebno pritisnuti i taster označen sa "O" da bi ste dopunili municiju. U jedan okvir staje oko 50 metaka, što je dovoljno da pobijete 20tak neprijatelja ako ste dovoljno precizni. Kretanje kursora je prilično nezgodno ako koristite digitalne kursore. Naime meni se dešavalo da isti jako uspori kada naglo želim da pređem sa desne na levu stranu ekrana ili slično. Ukoliko igrate na analognim kontrolama stvar je još gora, jer onda tokom igranja konstantno ima taj slow efekat.
Igra ne zadovoljava čak ni na zvučnom planu. Naime naslovne numere u meni-jima i poazdinska muzika su ok, zvuci dalekog istoka mogu koliko toliko da približe igraču atmosferu igre, ali zvukovi protivnika. Igrajući stekao sam utisak da je sve moguće zvukove snimi-la jedna osoba i to u kućnim uslovima. Strava i užas. Najgore od svega je situacija kada se uživite u igranje, ne obraćate pažnju na indikator preostale municije, a pot-



puno ignorišete glas koji govori "reload".
Za kraj moram reći i to da sam igrao i lošije igre od ove, i da je ista jedva iznad zadovoljavajuće ocene. Nažalos, posle svih onih dbrih igara koje je Namco izdao prosto nemam srca da kažem da je ovo promašaj. Jednostavno moglo je malo više pažnje da se posveti.



PlayStation 2

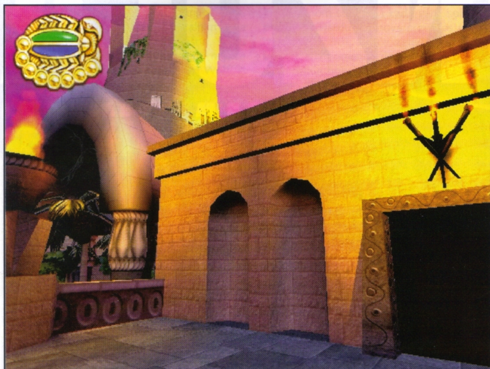
Izdavač:	Universal Interactive
Sistem:	PAL
Žanr:	AKCIJA

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	9	84%

autor: Miloš Marković

SCORPION KING







Ukoliko ste igrali igru "Mummy" znate da ste u drugome delu ubili kralja škorpiona, koji je pretio da postane najprožDrljivije biće na svetu. Ukoliko ste uspešno priveli igru kraju, onda sigurno znate da je isti zauvek proteran u večni pakao. E sada ova igra nas vodi mnogo pre događaja iz drugog dela filma. Igra prati život Mathayusa, koji od samog početka želi da postane Akkadian. Za one koji ne znaju šta je to, recimo da je to grupa najelitnijih ratnika boraca. Posle samo 5 godina o njemu se pričalo na sve strane. Problem nastaje kada se u celoj toj priči pojavljuje i još jedan baja koji je pokorio pola Istoka. Naravno vaš cilj je da se ušunjate u njegovu palatu i odradite osvetu za vaše selo.

O filmu

Film je dobio brojne kritike, a neke od njih nisu bile ni malo za pohvalu. Npr. jednom je rečeno da film odiše sumornom atmosferom, koja je jednaka onoj na sahrani. Moj komentar na film je takav da sam ga jednom pogledao i nikada više. Da li će tako biti i sa igrom saznajte iz sledećeg texta



Sam gameplay je ok. Mada imam par zamerki, ali o tome nešto kasnije. U samu igu implementirano je malo RPGa. Naime, kada pobije određen broj protivnika, Mathayus postaje jači i izdržljiviji, i može da ponese bolja oružja. Kombo sistem udaraca je baziran na nasumičnom pritiskanju tastera X i kvadrata u kombinaciji sa kursorima. Takođe možete kombinovati i sa skokovima i blokovima. Nažalost broj kombo udaraca nije velik, i ne može se baš reći da su raznovrsni. Bitna stvar kod igre je ta što ima veliki broj tajnih predmeta i brojnih drugih skrivenih opcija. Npr. kada skupite svih 100 tajnih itema, dobićete opcije za uključivanje nasilja i još nekih olakšica. Kada je u pitanju izgled glavnog lika, mogu samo reći da je odlična. Na modele je utrošeno dosta pažnje. Nažalost to se ne može reci i za animacije lika. Primera radi, postoji svega nekoliko animacija za smrt protivnika (ako sam precizno izbrojao u pitanju je svega 4). Sramota. Pozadina u igri je ok. Morate pogledati kako izgleda pijaca na početku i do koje detaljnosti ide. Na nekim delovima igra bitno uspori, i to do nivoa kada framerate pada ispod 25 a to je neki minimum za igranje. Ako ste zbog detaljnog pejsaža gubi fps, koja je poenta igre onda?

Sledeća jako bitna stvar je dužina igre. Zamislite samo ovaj podatak. Za razvoj igre je utrošeno oko 3 meseca, što je morate priznati jako malo vremena. Doduše porgrameri jesu prepravili Mummy engine, ali opet je sve nekako brzo. Kada se ovaj podatak uporedi sa činjenicom da se igra može uspešno završiti za samo jedno popodne, logično je da će kupac igre teže dati pare za ovaj naslov nego za neki drugi. Malo živosti unosi onih 100 tajnih itema, ali posle dva puta lako se provali gde je koji.

Kontrole su ok, pogotovu analogne, gde se prosto može osetiti lakoća upravljanja. Mala zamerka je ta što ponekad ne možete prekinuti kombo sekvencu, jer vam se protivnik prethodno izmakao, a vi krenuli da šibate unapred. Od tastera trebaće vam najviše iks i kocka, mada moram pomenuti i to da će te morati da se snađete sa L1 i R1 tasterima kako bi ste lakše strejfovali (hodali u stranu).

Ubedljivo najblistaviji aspekt igre jesu muzika i zvuk. Na primer u jednom delu igre naći ćete se u pustinji. Ukoliko imate nešto bolje zvučnike moći ćete da bez problema čujete odakle vam se neprijatelj približava. O efektima koji nastaju pri pljusku ne treba trošiti slovna mesta. Muzika je instrumentalna, a pri tome je i interaktivna. Svaki put kada naš junak treba da kroči u borbu ona malo ubrzava, dok je u toku same borbe relaksirajuća. Ukoliko ste blizu nekog tajnog itema, čućete specifičan zvuk, a naš junak će okrenuti glavu u tom pravcu.

Brojni igrači verovatno očekuju neku dobru arkadnu avanturu, ali nisam siguran koliko procenata će je naći u ovoj. Možda bi trebalo da prekinu da rade igre po filmovima, jer iste propadaju u 80% slučajeva. Mislim da niko nije snimio film "Metal Gear Solid" pa pravio igru. Mislim da Fear Efect-a nema na policama naših video klubova. Da je malo više vremena utrošeno na igru, možda bi dobili neku bolju avanturicu, ovako ova je samo jedna prosečna.

Izdavač: SEGA
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
5	8	2	2	43%

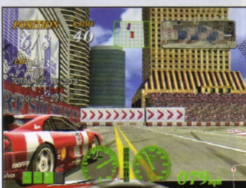
autor: Igor Simić

FERARI 355 GT

Pa gde ste dragi prijatelji? Čekao sam dugo priliku da zajedno prokomentarišemo ovogodišnju lakrdiju od sezone u najbržem cirkusu na našoj planeti. Pazi, samo šta se dešava - u Austriji Baričelo "ladno" u poslednjem krugu propušta Mihaela Šumahera, a Berni Eklston i kompanija ovaj potez procenjuju kao neprofesionalan i bla, bla, bla... i moćni multimilijarderski! koncern Ferarija kažnjavaju sa neverovatnih 150.000 dolara?! Elem, moćni Šumi je u ovoj sezoni oborio SVE rekorde koji su do sada egzistirali u formuli jedan osim jednog! Još 1973 desilo se da razlika između dvojice prvoplasiranih bude 10 hiljaditinki, pokušao je legendarni Šumi da se zlatnim slovima upiše i u ovu kategoriju istorijata u formuli 1 i u poslednjoj krivini usporio taman toliko da ga klupski kolega Rubens sustigne, i prestigne, ali razlika je ovog puta bila 11 hiljaditih delova sekunde! I tako je "Švabo" ostao kratak za još jedan rekord u karijeri za samo 1 (slovima - JEDNU) hiljaditinku ... Prisećam se legendarnog duela i pobede Elia de Andjelisa ispred Nelsona Pikea u ciljnoj ravnini za POLA točka i pitam se - Koliko je samo taj Šumaher nenormalan?! Ubedljiva titula u plasmanu vozača, i isto tako ubedljivo drugo mesto Baričela rezultat su ovogodišnje potpune dominacije Ferarija u konkurenciji konstruktora. Eeee... tu počinje sledeća priča - Polupropala SEGA (hardverski uništena, a softverski nedovoljno dokazana) je od "svemoćnog" Ferarija otkupila licencu za samo 1 (slovima - JEDNO) vozilo - F-355! i sada pokušava da na "blef" proda veliki broj kopija ove igre i time solidno zaradi, ulažući u igru MINIMUM.













Ako ste mislili da voziti samo jednu vrstu automobila i nije toliko monotono, razuverićete se istog trenutka kada na stazi ugledate svoje konkurente koji, zamislite, voze - F 355! I tako, na čak 6 (slovima - ŠEST)! staza koje su vam dostupne na početku, i još 4 (oho!) koje ćete kasnije otvoriti. Grafika je sasvim prosečna, bez preteranog detaljisanja, i pritom su linije i ivice veoma oštre, i ponekad malo "zalomljene", no niko nije ni očekivao savršenu grafiku... E, onda dolazimo do dobrog dela ove igre, a to je zvuk - verovatno vas izbor Hard `n` heavy melodija neće oduševiti, ali će se poklonici dobrog starog Rock-a, definitivno prisetiti nekih starih kaseta ili ploča koje se nalaze negde na policama. Lično, čestitam Segi na fenomenalnoj ideji da u igru ubaci nikad zaboravljene legende svetske muzike kakve su Iron Maiden i AC/DC.

Od modova igranja tu su Arcade, Championship, Great driver challenge, Versus play, Car settings i Driving data... od kojih će vašu pažnju zaokupirati Championship na par dana i, možda, Arcade na isto toliko, a Great driving challenge će vas iznenaditi svojom inventivnošću, i jedini je delimično pozitivan mod u ovoj igri.

Sve u svemu, davno izdati Vanishing point (Sega Dreamcast, 2000), je taaakav domaći za ovaj drugorazredni pokušaj Sege da igru proda dajući joj interesantno ime! Ukratko, ako ne morate (a ja sam, recimo, bio primoran) nemojte gubiti vreme uz Ferari 355.

Auto-kontrole

Sigurno će vam u uživanju u ovoj igri zasmetati kontrole na koje ponekad veoma malo utičete !!! Automobil sam koči, menja brzine, uključuje ABS i ponekad čak sam i skreće !!! A ako pokušate da se toga rešite, silan problem imaćete sa manualnim menjanjem brzina, jer su veoma loše "raspoređene" na džojpedu ... Nemojte se iznervirati.

PROTIVNICI "OKTOPODI"

Sam gameplay mnogo gubi kada pogledate protivnike, i utisak koji brzina kojom se krećete ostavlja na vas. Prosto ne mogu a da ne pomenem veoma intrigantnu brzinu kojom će protivnici "prohujati" pored vas - u pitanju je brzina Warp 16 koju u našoj vremenskoj i prostornoj dimenziji postižu samo vozači Oktopoda !!!

PlayStation 2

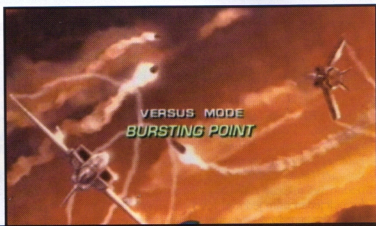
Izdavač:	TDK	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	NTSC	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Akcija	

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	5	10	74%

autor: Mihailo Tešić

ROBOTECH: BATTLECRY





Godina...maaa, varali su nas i nudili nam Robotech igreee. (Pevati na melodiju refrena dobro poznate vam pesme koja počinje istom rečju.) Ali baš, sve, sve do sada bile su sra...

Godinama svi pravi ljubitelji Robotecha čekaju na ostvarenje snova (pojavljivanje nove sage crtane serije, ali i): dobru video igru koja će ih staviti u centar događanja iz serije, bez obzira na žanr. Nije da se tvorci igara nisu trudili da ispune tu želju... u stvari, baš se i nisu TRUDILI jer su plodovi njihovog rada bili manjkavi po ključnom pitanju kvaliteta... I svi tvorci do sada su se odlučivali za manje-više akcione naslove (svega je tu bilo, ali malo prave akcije). Da li će Robotech: Battlecry najzad, posle tolikih godina suše, fantaziranja i loženja, ispuniti mokre snove hiljada obožavalaca ove prve manga serije popularne van Japana?

Tu je negde, tu je negde - i blizu tome i daleko od toga. Robotech: Battlecry je pravi primer igre koja vas nekim karakteristikama ostavi bez daha, a nekim potpuno razočara, tako da na kraju zaista ne znate šta da mislite, jer sve te suprotnosti, kada se saberu, ne daju zlatnu sredinu. Kao dugogodišnjem posvećenom poštovaocu svega robotekolikog, od Macrossa (što je bio i naziv izvorne japanske serije po kojoj je nastao prvi serijal ili saga, koji i mi u YU poznajemo) preko Robotech Mastersa do Invid Invasiona, raznih Macross dugometražnih filmova koji nekako imaju ali u suštini nemaju veze sa serijom, pa do papirnih RPG-ova (uključujući i Rifts, koji je pretrpeo veliki



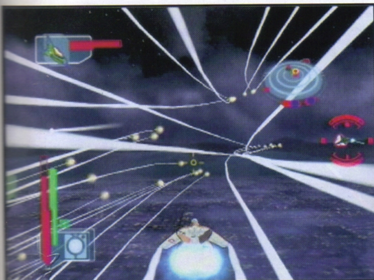


uticaj Robotecha), teško mi je da budem objektivan, ali sada, kada sam vas zadivio mojim poznavanjem materije, pređimo na opis same igre (Eee, aplauz za dečka - Prim. Miljan).

Što se zapleta tiče, to vam je zaplet prvog serijala sa svima nam dragim likovima: Rick Hunter, Roy Fokker, Lisa Hayes, Lynn Minmei, Max Sterling... ali gledan iz novog ugla, ugla našeg glavnog junaka, mladog Varitech pilota po imenu Jack Archer. Sve počinje tog sudbonosnog dana kada bi vanzemaljski brod prerađen od strane Zemljana i kršten SDF-1 (ko ne zna šta znači ova skraćenica nije pravi fan, a odgovor se krije negde u tekstu) trebalo da bude pušten u rad, dana kada džinovski Zentraedi napadaju Zemlju u želji da se dokopaju tog broda. Jack je samo jedan pilot Varitecha od mnogih, a vi ste ti koji će obezbediti da Jack čini razliku...

Igra se odvija kroz misije između kojih su, na žalost, uglavnom samo crteži praćeni tekstom i dramatičnim glasom koji objašnjava događanja koja su do misije dovela. Tokom misije će se takođe događati neki manji razvoji priče tj. pojavljivaće vam se likovi iz serije na komlinku i upućivati vas (ili se samo javljati da bi se ložili, kao Rick Hunter). Misije su najavljivane kao mešavina Armored Core i "mekolikih" igara s Ace Combat serijalom, što je zaista san snova, i čak sasvim logično s obzirom na potencijale kojima raspolaže Robotech, tj. Macross serijal. Pa u njemu su glavnu ulogu (pored likova) igrali Varitechi, borbene sprave koje se transformišu iz aviona (neke vrste nad-F-14) u robota (iliti Battleoid) s jednim međuobilkom (avion s rukama i nogama, tzv. Guardian), a koje je čovečanstvo izgradilo pomoću tehnologije otkrivene na vanzemaljskoj grdosiji. Na žalost, potencijal nije do kraja iskorišćen, uglavnom zbog kontrola i, nećete verovati, mestimično PREVIŠE akcije i događanja na ekranu.

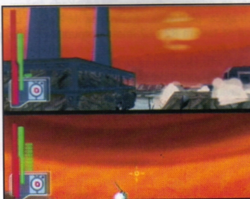
Vaš Varitech izgleda bogovski, sjajno je animiran (sa sve posebnim uglovima kamere i animacijama za luping aviona ili transformacije iz) i glatko se kreće, čak se isprva čini da savršeno odgovara na vaše komande, kojih ima taman - da ih ima više, bilo bi previše. U svakom obliku možete pucati iz topa i kretati se (čak i s boostom) s tim što vam se manevarska sposobnost i sekundarno oružje razlikuju. U Battloid obliku (pođimo od onoga od čega počinje i trening kroz koji vas vodi kapetan Roy Fokker, a ko bi drugi) moguće je strafeovati, a boost se koristi da biste leteli, pre lebdeli naokolo, dok kao sekundarno oružje svojim topom upucavate rakete što ka vama lete u predivnim nepravilnim klasterima, baš kao u crtaću. Guardian može i da strafeuje, mada sporije od Battloida, ali i da sasvim fino leti uz odgovarajući boost, a kao sekundarno oružje ima rakete kratkog

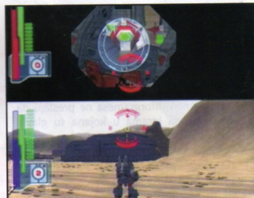


dometa. Avion je super brz, umesto strafea pravi barrel rollove i treba mu večnost da se okrene, dok su mu sekundarno oružje rakete dugog dometa. Svaki oblik ima i posebnu specijalnu komandu: puštanje mamaca, korišćenje ruku i sl. Promena oblika se obavlja prostim pritiskom pravca na D-padu. Municija? Neograničena, s tim što se top posle malo dužeg pucanja ugreje, jadan, pa mu treba par sekundi da se o'ladi, a i rakete zahtevaju određeno vreme da se dopune. Sweet. Krećete se na levu palicu, a na desnu lockujete mete. Sve ovo je super i zaista deluje kao pravo iskustvo vožnje Varitecha (naravno, u akcionom smislu, bez nepotrebnih opterećenja simulacije), čak i kada dođe do borbe ložićete se maksimalno dok svojim topom i raketama skidate protivničke letelice i hodalice, pretvarate se iz jednog oblika u drugi čisto radi gore-više-puta-pomenutog loženja, a onda ćete shvatiti da... baš i niste sigurni šta radite, osim što pokušavate da crvene tačkice na radaru dovedete ispred sebe i napucate ih (uglavnom raketama, pošto su jače i manje-više navođene) dok se oko vas događa vizuelni spektakl bolji, ali majke mi, još konfuzniji od scena bitaka u crtaću.

Ta konfuzija predstavlja problem: sve te rakete, desetine letelica i robota, što vaših što protivničkih, sve to sjajno izgleda, ali u praksi od vas se zahteva da veoma brzo reagujete i pratite protivnike koji se odlično kreću dok razmišaljate o manevrisanju i izbegavanju vatre. U kopnenim (a bogami i gradskim) misijama najpreporučljivije je biti Battleoid, ali tu ćete uvideti da je strafeovanje malo sporo, da je lebdenje teško kontrolisati (tek tada ste glineni golub) i da su rakete primetno bolje oružje do topa (iako vaš robot izgleda neverovatno kul kada nagarite sekundarno pucanje, a on kao blesav počne topom da skida rakete na metar od sebe). Guardian bi trebalo da bude izbalansiran, s tim što to znači da vuče i loše osobine oba druga oblika, kao i da ni jedna misija nije napravljena baš specifično za njega (mada misije za robota uglavnom lakše prolazite kao Guardian). U dogfight misijama, recimo onim u svemiru, zaista nisam uspeo da uradim ništa osim kao avion. One se odigravaju na ogromnim prostorima prepunim borbe, ali je percepcija dubine čudna, nemate baš pravi osećaj da se približavate nečemu niti koliko je to nešto daleko, a kamoli da li vaše pucanje dopire do njega, a pored toga, avionu treba večnost da se okrene (a tek da napravi luping, koji stvarno izgleda divno, ali mislim... shvatili ste). Da ni ne pominjem specijalne komande čija je svrsishodnost dovedena u pitanje na razne načine: mamce nemate pojma kada da koristite, jer ko zna koja od tih silnih raketa ide na vas, a rukama ćete stvari kupiti veoma retko... Sve u svemu, posle nekoliko misija shvatićete da one možda deluju različito (obezbedi ulice grada, odbrani superdimenzionalnu tvrđavu dok ne uspostavi štitove, napadni protivnički komandni brod), ali da se sve svodi na non-stop krkljanac u kome se baš ne zna ko pije, a ko plaća dok vi letite i pucate u sve što ima crveni krug oko sebe, pa tako dok ili ne poginete (kad dođete do nekog bossa koji će vam pokazati koliko nemate pojma i imate problema s komandama i reagovanjem) ili ne završite misiju.



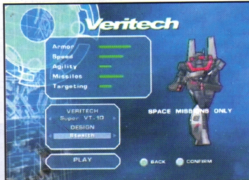




Robotech: Battlecry je mogao da bude mnogo više. Skidamo kapu igri jer je duh, atmosferu i šmek akcije iz serije toliko dobro prenela da nećete moći da poverujete dok je ne vidite (i ne čujete, pošto su tvorci angažovali kompletnu glasovnu postavu iz serije, a tu je i originalna muzika!) Šta, pa čak je engine igre bolje "nacrtan" nego što je serija ikad bila nacrtana ili animirana! Ipak, kontrole i stalna preterana količina događanja kvare utisak - zahtevaju od vas veliku koncentraciju i posvećenja kakvo jedan dobar akcioni naslov ne bi trebalo da zahteva. Ako ste Robotech fan - uživaćete, to je neosporno. Pitanje je samo dokle?

Multiplayer

Ono glavno što se otključava prilikom vašeg uspešnog prelaženja misija (pored novih likova i novih "skinova" za vaš Varitech) su scenariji, tj. arene za dva igrača... koje pokazuju da Robotech: Battlecry na žalost, kada malo dublje zagrebete zaista ima problema s kontrolom i raznovrsnošću onoga što možete da izvedete. U stvari, multiplayer su tvorci dodali kasnije, eto, da bi ga bilo. No, split screen se nije pokazao kao dobro rešenje za koncept koji je mogao da pruži mnogo više - zamislite samo tuču rukama i nogama, veranje i lomatanje, pretvaranje i napucavanja... Uh. Cela igra deluje kao da može, ali ne uspeva da vam pruži sve što ste očekivali, i to je dodatno frustrirajuće.







PlayStation 2

Izdavač:	Infogrames	1 igrač • Memorijska karta	
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola	
Žanr:	Platformska		

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	6	8	83%

autor: Miloš Marković

TAZ WANTED



Ponosni vlasnici oiginalne igre na DVDu(koji se u Britaniji pordaje po ceni od 26 funti Sterlinga) mogu da po završetku igre pogledaju pod specijalnim opcijama, veliki broj Looney Toons crtaća sa Tazom u glavnoj ulozi, kao i celokiupan film iz igre.







Ponosni vlasnici oiginalne igre na DVDu (koji se u Britaniji prodaje po ceni od 26 funti Sterlinga) mogu da po završetku igre pogledaju pod specijalnim opcijama, veliki broj Looney Tunes crtaća sa Tazom u glavnoj ulozi, kao i celokipan film iz igre.

Od kako su potpisali ugovor sa kompanijom Warner Bros oko prava za looney tunes crtane likove, programeri Inforgramesa ne prestaju da nas iznenađuju sa igrama u kojima su glavni likovi upravo ovi crtani junaci. Imao sam tu čast da vam predstavim veliki broj ovakvih igara, počev davno od Looney Tunes: Space Race.

E, sada za one koji ne znaju ko je Taz, a verujem da je takvih malo, evo kratkog opisa. On je Tasmanijski đavo, nevolja koja čeka da se dogodi. On ruši ili jede sve što mu se nađe na putu. Prva scena koju ćete ugledati po učitavanju igre jeste Zabavni park u kojem se zabavljaju svi mogući Looney Tunes likovi. Tada na scenu stupa Taz koji svima kvari zabavu, uništavajući slot mašine, gutajući žetone i slično. Tada na scenu stupa Sam koji mu odvodi devojku nazad u Tasmaniju, a Taza zarobljava u vlastiti ogromi zoološki vrt.

Kao i u svim ostalim platformskim igrama, priča je apsolutno nebitna; ali uvek dobro posluži kada ponestane ideja za okruženja. Veliki deo igre se odvija upravo u Samovom zoološkom vrtu iz kojeg Taz treba da pobegne. Naravno da je pojesti par metalnih šipki za jednog Tasmanijskog đavola dečija igra, ali očuvati slobodu je ono što će vas najviše mučiti u ovoj igri. Sam je polepio na svakom koraku poternicu za ovim nestašnim dečkonjom, a raspisao je i bogatu nagradu za njegovo ponovno hvatanje. Kada jednom pređete nekih 80 posto igre, naći ćete se u Tasmaniji kako biste oslobodili vašu voljenu đavolicu.

Taz: Wanted je kompletna 3D rotirajuća patforma, sa odličnim dizajnom nivoa. Kada kažem rotirajuća platforma, mislim na to da vi uz pomoć tastera R2 i L2 imate potpunu kontrolu nad kamerom. Kako ćete veliki deo igre provesti u Zoo vrtu, dizajneri su se dosetili, i vi ćete divljajući po parku videti sve moguće klime. Počev od savana i močvara, preko četinarskih šuma, pa sve do Severnog ledenog pola, Taz će upoznati sve stanovnike ovoga praka. Moram stvarno odati priznanje za odličan modeling likova, koji u svakom momentu zadovoljava i najstrože kritičare. Takođe moram da pohvalim i background efekte. Obratite pažnju kada budete na snegu kako ostaju tragovi u snegu, ili kako lišće puca i ptičice beže pred vašim naletom.

Gameplay je zaista za pohvalu. Na primer, u standardnim platformama, glavni junak ima samo skok i po još koju funkciju. E, a naš Taz zna da skače, čuči, reži (to je u stvari pokušaj da kaže nešto, i vrlo je korisno kod zbunjivanja protivnika), tu je i karakteristično ludovanje. E, sada u kombinaciji sa skokom i kursorima Taz može da izvede i nekoliko specijalnih poteza. Ali da sada ja ne bih kvario iznenađenje, ostaviću vama da proverite o čemu se radi. Moram da pohvalim i mozgalice, koje nisu baš za decu, a za uspešno rešavanje nekih možete potrošiti mnogo više vremena nego što ste planirali. Svaki nivo ima jedan specifičan zadatak, a to je da uništi deo Samovog zoološkog vrta. Ukoliko to uspešno uradi (a mora), Taz dobija određenu sumu novca. Takođe dobija i kada uništi poternice ili oslobodi neku od životinja zarobljenu u zoološkom vrtu. Ukoliko se desi da vas uhvate i vrate u kavez možete platiti 500 poena ili dolara za oslobađanje. U suprotnom morate sve ispočetka, a to nije ni malo zahvalno. Ukoliko vas uhvati neki od Samovih čuvara derite kožu na šiljak, jer kao što sam već pomenuo neki delovi igre nisu ni malo laki, pogotovo oni kada treba da skakućete sa platforme na platformu. Sve u svemu ako ste igrali Duška i Taza znate kakav je sistem igranja.

Upravo pomenuh da u nekim delovima igre treba da skakućete sa platforme na platformu. E sada, tu su kontrole da nam pokvare užitak. Analogne su nekako preosetljive, a koriste se u situacijama kada Taz trči. U slučaju kada bežite od kamena koji vam se približava, a vi treba da preskočite rupu, umesto kamena vi ćete upasti u rupu. Dakle apsolutno nemoguće je trčati i skakati a da ne upadnete u rupu. Kursori se koriste kada se treba prišunjati ili pak hodati vrlo polako.

Još jedan mali problem je što na ogromnim nivoima ima jako malo mesta za memorisanje. Praktično pred svaku mini igru, možete snimiti samo jednom. Da rekao sam mini igre. Ova igra ima nekoliko, od skejtboardinga, preko plivanja u reci do penjanja po lijanama, sve u cilju skupljanja što više bonus poena, baš kako u mnogo ranije viđenom Crashu na PSXu. Za svaku igru je predviđen određen broj života. Tako npr. za skejt je predviđeno čak 6, dok je za sve ostale znatno manje. Ukoliko se desi da potrošite sve živote a ne skupite 30% itema predviđenih za taj nivo, određena suma poena se oduzima sa vašeg računa.



bonus KONKURS za kreativne

I DALJE TRAJE VELIKI KONKURS ZA SLEDEĆA RADNA MESTA:

1. **UREDNICI TEMATSKIH RUBRIKA / STRUČNI SARADNICI** - Dobre organizatoske sposobnosti, poznavanje rada na računaru...veoma poželjno iskustvo...do 35 god
2. **PRODUCENTI MARKETINGA** - Do 30 god. komunikativnost...rad na računaru...dobri kontakti
3. **AUTORI / SPOLJNI SARADNICI** - Poznavanje novinarskog stila pisanja...Pouzdanost...pasionirani igrači...poznavanje igrica i poštovanje zadatih rokova...Poželjno posedovanje konzola
4. **SEKRETARICA** - Do 30 god....operativnost...pouzdanost...tačnost...znanje engleskog jezika...rad na računaru /Office paket/...iskustvo poželjno
5. **LEKTOR** - Obavezno iskustvo, poznavanje engleskog jezika kao i tematike časopisa Bonus, e-mail, poštovanje zadatih rokova.
6. **PASIONIRANI IGRAČ IGRICA ZA KONZOLE** - Poznavanje i veliko iskustvo iz oblasti aktuelnog game softwarea za sve konzole prisutne na tržištu

Bonus vam nudi dinamičan posao, odlične uslove za za kreativan razvoj i rad
Ako smatrate da ste odgovorni, vredni i ispunjavate gore navedene uslove ne propuštajte šansu!

Prijave sa biografijom i skorijom fotogrfijom slati na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@eunet.yu

PlayStation 2

Izdavač:	Acclaim
Sistem:	PAL
Žanr:	Akcija

1-2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	7	4	4	53%

autor: Jet Li

CONFLICT: DESERT STORM

Rat u zalivu. Rane devedesete. Mali odredi Delta vojnika i SAS-ovaca se šalju "iza linija" u Iraku. Njihov zadatak je da unište neprijatelja, da pucaju i raznose, da ispune misiju i da se vrate neprimećeni. E, da je u stvarnom životu kao i u filmovima i igricama, gde bi Amerikancima i Englezima bio kraj?
Ovo je jedna od onih igara koje šire lažnu propagandu, koje ne zadovoljavaju sve kriterijume i koje bivaju pokopane pred konkurencijom (koja nije daleko bolja) i za nijansu zvučnijim naslovima. Tako je i ovde, jer će SOCOM, koji ne predstavlja neko fenomenalno ostvarenje, odvući pažnju publike sa naslova.
U principu, to je timska, vojna pucačina, u kojoj vas šalju na neprijateljsku teritoriju kako bi izvršili niz zadataka, koji uglavnom podrazumevaju odstrel velikog broja piksela i demoliranje velikog broja virtualnih objekata i ciljeva. Na raspolaganju će vam biti ogromna količina municije, kao i opreme neophodne (više ili manje) za realizovanje misije, i na kraju, naravno - velika količina vašeg tima.
U samom startu, potkrada se greška. Trening misija u kojoj vodite jednog operativca, u startu vas uči da vodite jednog iz tima, što odskače od ostatka misija i same koncepcije igre u globalu. Zašto bi hteli da u startu steknete naviku da igrate samo sa jednim likom kada je poenta voditi tim od četvoro?
Zastupljeno je i automatsko i ručno nišanjenje. Prvo meni predstavlja smrt dinamike u svakoj pucačkoj igri, dok je drugo mehanički odrađeno manje ili više kvalitetno. Prepreku nišanjenju i pokretljivosti predstavlja teren na kome se nalazite i stav koji ste zauzeli. Još neke poteškoće se javljaju, a one su prevashodno vezane za inventar koji nosite sa sobom i nefunkcionalnost komandi. Brze promene predmeta je eliminisana činjenicom da morate da pritisnete i držite komandu za otvaranje inventara, a zatim da listate kroz obiman spisak (veoma nezgodno kada se javlja potreba za medikit-om ili antitenkovskom raketom).













Neprijateljsko ponašanje (AI) se teško može definisati, možda zato što to meni ne liči ni na ponašanje, a kamoli na neprijateljsko. Primer? Neprijateljski vojnik čuva šator. Trojica njegovih kolega umiru na razdaljini od 15 metara. On još uvek čuva šator. Ili je gluv ili nije neprijatelj. Primer za ponašanje? Velika grupa vojnika NE napada manju grupu vojnika istrčavajući iz zaklona, posebno kada su jači, brojniji, utvrđeniji. To meni više liči na samoubilačke porive, a ne na bilo koju formu ponašanja.
Jedina mogućnost igre koja prevazilazi mogućnosti već pomenutog SOCOM-a se ogleda u mogućnosti igranja kooperativnog kampanjskog moda. Sa druge strane u Conflict-u, igrajući protiv drugog igrača prelazite u split screen mod, što se ne može porediti sa igrom osmorice istovremeno na mreži.
Što se tiče sredine u kojoj se nalazite, programeri su hteli verno da prenesu izgled Bliskog Istoka, što se manifestuje kroz različite urbane sredine Kuvajta i Iraka. Likovi su kvalitetno modelovani, što se ne može reći za animacije smrti neprijatelja, gde već pomenuta igra (SOCOM) prednjači.
Najveća razlika pri izboru između Deltaša i Sasovaca se odvija na zvučnom planu. Dok jedni dobijaju brifing i "kinematike" na američkom narečju, drugima je na britanskom. Što se ostalih efekata tiče, mogli su da budu mnogo kvalitetnije odrađeni, ali smatram da je igra klasičan mediokritet, pa je stoga preporučujem retkima.



Izdavač:	Sega sports
Sistem:	PAL
Žanr:	FPS

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	7	5	3	58%

autor: Igor Simić

SEGA SOCCER SLAM



Ma, je l' vi imate utisak da je Sega ovog meseca ustala na levu nogu? Nisam upućen šta se konkretno dešava (možda kolega Tešić zna neke detalje koji bi pomogli u rešavanju slučaja), ali odavno se nije desilo da izdavačka produkcija jedne tako poznate, i svetski renomirane firme, u jednom mesecu bude toliko "prosečna". Posle promašaja godine u auto-moto simulacijama (F-355), "moćna" Sega se odlučila da isprati famu nastalu stvaranjem Lego soccer-a. Mora se priznati da je Lego soccer izazvao pravi mali bum na tržištu igara, jer su maleni Japanci, a bogami, i nešto stariji igrači iz ostatka sveta prosto "zakovani" magijom ove igre, a rezultati su više nego povoljni - Lego Soccer je među 10 najprodavanijih sportskih i dečijih (retko se dešava da igra bude plasirana na dve liste) igara u protekla dva meseca. Rešivši da Lego soccer-u postavi pandan u svetu igara Sega Sports je napravio korak zvani Sega Soccer Slam i... nije da nisu uspeli, iako cenim da će se Lego soccer zbog svoje originalnosti i imena još neko vreme mnogo bolje prodavati.

Oceniti Soccer Slam realno nije ni malo lako, igra je veoma ozbiljno urađena, i u skoro svim aspektima prednjači u odnosu na Lego Soccer... no, onu draž koju Lego nosi ova igra nema. Potpuni promašaj zvani Practice mod neću ni pominjati jer je suviše lagan, i predstavlja, realno, samo još jednu nebitnu peripetiju na putu ka zapletu koji i nije neki. Primetićete, sigurno, nove modove u okviru Exibition-a, koji su potpuno nesvojstveni igrama sa tematikom fudbala - Brawl i Hot potato. I jedan i drugi mod predstavljaju svojevrsnu "šibačinu" po fudbalskim pravilima. Ultimate fight u kome će vaš borac od borilačkih tehnika poznavati - Fudbal!? Ili možda Hot potato u kome je cilj preživeti i što duže loptu držati u svom posedu, ali ona - Explodira! Potpuno blesavo, i reklo bi se inventivno, ali biće da je ovakve stvari u fudbalske "simulacije" doneo onaj ludi, ludi Red Card Soccer.

I eto, po dobrom starom receptu - uzmete temu i neka osnovna načela od protivnika (Lego Soccer), ideje o postavci igre od jakog prethodnika (Red Card Soccer), napravite tek ponešto svojstveno autorstvu i eto igre za koju svi oni koji su se igrali uz Red Card i Lego ne mogu da kažu da je loša. Isto tako ostatak igračke populacije sigurno igru neće oceniti kao hit, i ostaviće je ciljnoj grupi (dragoj dečici) na igranje ...

Treba pohvaliti izgled igrača, arena u kojima ćete igrati ovu simpatičnu verziju fudbala, Challenge mod u kome pobedama otvarate nove likove i potpuno izvanredan Team Bios koji će vam otkriti kako su sve ove kreature od igrača i timova sa kojima igrate nastale i kako su počeli da se bave ovom igrom ...

Globalno, nikako vam ne bih preporučio igranje Sega Soccer Slam-a, ali ako vam već dopadne šaka i nije tako loša ... Probajte.

Freak players

Donekle će vam biti simpatično, ali sigurno će vam biti čudno što vaši igrači izgledaju u najmanju ruku čudno. Potpuno ludi likovi koji mesta nemaju u sportskim igrama našli su mesto u ovoj igri ... Nekeko, na kraju - Simpa.



Golmani

Kao i uvek u fudbalu, golmani su priča za sebe ... "Svetski foliranti i mlakonje" kako ih je nedavno u Gazzeti nazvao isaknuti Italijanski poznavalac fudbala Fausto Niazzi u ovoj igri će vam definitivno skrenuti pažnju, jerbo ćete po prvi put posle dugo, dugo godina (FIFA `96) imati šansu da kontrolišete gošu - Znači, vaše reakcije će biti presudne za ukupan skor vašeg time, i konačno, nećete kriviti golmana zbog idiotskih reakcija, već sebe, što je dosta pozitivnije ...





PlayStation 2

Izdavač:	Sierra
Sistem:	PAL
Žanr:	FPS

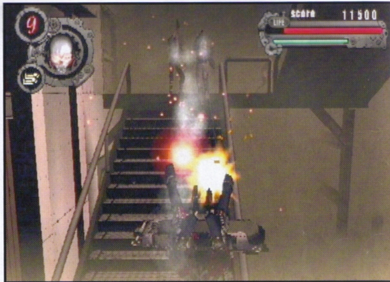
1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	9	84%

autor: Filip Jovanović

GUNGRAVE



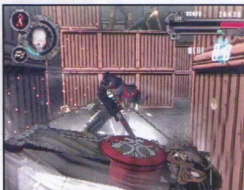


Industrija igara je u poslednjih nekoliko godina zaista postala veliki izazov za sve koje u njoj rade. Naizgled potpuno neinteresantna postala je mesto obrtanja miliona dolara, marketinških utrkivanja, velikih prevara i bogaćenja preko noći. Naravno samo ako imate pravu ideju. Da bi se ta ideja ostvarila potrebni su programeri i izdavač, u najgrubljem slučaju. E sad postoji 3 tipa tih ljudi i njihovog pravljenja igara. Prva grupa su oni koji besomučno i beskrupulozno kopiraju svaku dobru ideju na koju naiđu. Šanse za uspeh su im 30 % jer se najčešće radi o lošoj kopiji a i publika zna da je najgori original bolji od najbolje kopije. Druga grupa su oni koji prave standardne igre u okviru žanra i njim se nema šta zameriti - poštuju pravila. Šanse za uspeh - 50 %. I postoje oni treći - totalni ludaci (loođaci) koji pokušavaju da naprave nešto novo - ili mešavinom novih žanrova ili stvaranjem nečeg totalno svog i inovativnog. Njihove šanse su najmanje - oko 5% jer se publika teško privikava na nešto novo, ali ako se privikne obično igra dostiže milionski tiraž. Uglavnom ovi treći su najhrabriji. E sad na polju pucačina, bilo TPS ili FPS nema baš puno prostora za inovaciju. Zato oni koji prave takvu igru obično pribegavaju kopiji. Znači, ili mogu da pokušaju da naprave spoj akcije i avanture sa rešavanjem zadataka, ili mogu da naprave hard-core nabildovanu pucačinu sa hektolitrima krvi i milijun prosutih glava. Ovaj drugi koncept obično uspeva (Soldier of Fortune, Quake). Evo dobismo još jedan takav projekat.



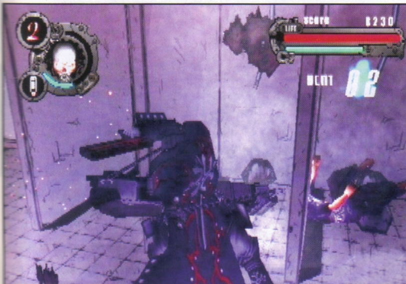
Gun Grave je zaista jedan sjajan third person shooter, u kojoj nije ništa važno sem non stop akcije. Nema tu vrata koja se ne mogu otvoriti, ključa koji se ne može naći, jok. Samo gomila protivnika i vaše verno oružje. Priča - ma ko šiša priču samo je važno pobiti ih sve. Iako vam ovi na prvi pogled može zvučati bezveze, samo sednite i na kratko odigrajte GunGrave. Nećete ustati dok ga ne završite.

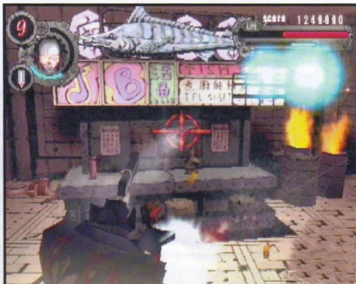
Grafika je na... pa možemo reći prosečnom nivou za PS2. Detalja ima dosta ali su boje nekako sivkaste. Da li je to urađeno zarad efekta neke tame or something uglavnom to ne izgleda dobro. Drugo primećuje se velika nazubljenost ivica što jako kvari utisak o grafici. Naravno ima i svetlih točaka kada sa visine pogledate na grad koji izgleda fenomenalno. Zatim rupe od metaka ostaju na svakoj površini a i okolina je uglavnom destruktibilna, što je odrađeno prelepim explozijama. Zvuk je fino odrađen, doduše zbog silnog pucanja i explozija činiće vam se da sve grmi ali dobro je.

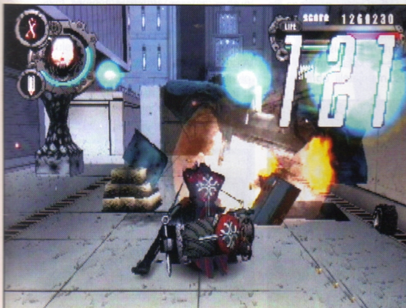


Jump around

Ehehe. Kretanje glavnog lika će vas naterati da kupite ovu igru. Zaista je to teško rečima opisati. Zamislite hi-tech nindžu koji može da skače na sve straane, pravi kolute i misty flipove a da pritom još drži moćno oružje u rukama, a protivnici na sve strane !!! To stvara neviđene akcione scene u kojima junak protrčava i skače po celoj sobi a glave pucaju samo tako. Što je najbolje ovo se dešava neprekidno bez prestanka, nećete imati vremena da predahnete. Najčešće su table na kojim se nalazite prostrane nalik na arenu tako da su super pogodne za akrobacije sa oružjem. U kretanju malo odmaže analog jer okreće vašega lika ustranu za određen broj stepeni, umesto da strafuje tako da ne preporučujem njegovo korišćenje. Bazooku na leđima možete koristiti i kao krila ako skačete sa neke razumne visine (1200m) radi lakšeg prizemljenja (viste ovo do sad verujem već provalili jeli). Uglavnom ovome je posvećena velika pažnja.







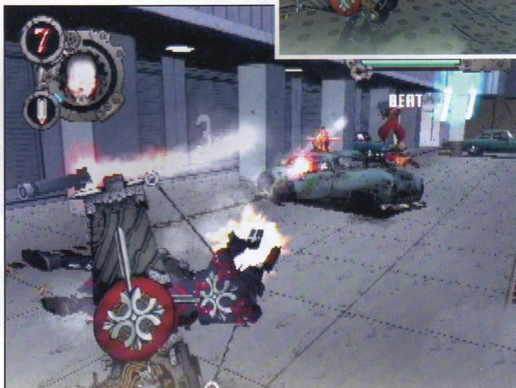
Mjuza je uglavnom psychodelic trance i odlično se slaže uz brzu atmosferu koju ova igra pruža. Priča je pomalo prežavkana ali tema sa osvetom uvek upali i dugo drži igrača prikovanog za monitor. Da biste napredovali morate skupiti određen broj poena (kao na starim dobrim automatima), tj. pobiti sve što se kreće na mapi. Neka vas ovo ne brine jer vas uopšte neće sputavati do puta ka sledećem nivou. ovo je napravljeno čisto da bi kad jednom završite igru odigrali još jednom da bi popravili high score (jaka fora). E sad nije baš sve toliko sjajno. Naime AI je... havarija. Protivnici imaju inteligenciju polaznika u obdanište ali ih je zato JAKO mnogo, tako da to samo sebe eliminiše. Uglavnom nećete imati vremena da razmišljate o AI-u jer neprijatelji naviru kao bube. Jeste da ne znaju da pucaju ali zato dovoljno je da vam svaki od njih otkine po 1% energije i već ste u sosu. Moram da pomenem ćelavog manijaka sa rotirajućim topom na kraju 4. nivoa koji mi je zadao dosta muka, da bi na kraju provalio da treba pucati kroz zid da bi ga obezglavio. Eto dobili ste čak i besplatan savet.

Ako ste strpljivi, spori taktičar ovo nije igra za vas. Ali je ipak odigrajte da bi postali nestrpljivi, spori, netaktičar. Svi ostali navalite dok još ima jer zaista Gun Grave ima sve što je potrebno za dobru zabavu. Doduše malo prekratku zabavu jer se igra može preći za 2-3 popodneva, ali nevažno kad god vas drug/drugarica/devojka/profesorka/prodavac iznerviraju uštedite svoj bes dođite kući i odigrajte GunGrave, ubrzo ćete se bolje osećati.

Oružja

Ehehe. Ovo je odličan deo opisa. Naime naš super-hero-ubojica je opremljen anjmodernijim tehnološkim čudima, od kojih bi prvo izdvojio početne pištolje koji će vas pratiti većinu igre. Verovatno su na neku vrstu solarnog/toplotnog/vazdušnog punjenja jer imaju beskonačno metkova, takođe mogu da ispaljuju i malene raketice koje možete naći kod neprijatelja. Ma čudo jedno. Bazooka na leđima ubija sve u reonu od 700km sem vas naravno. Kao atomska bomba. A osim toga može poslužiti i kao bejzbol palica jer naš heroj može njom odalamiti protivnika ili ga gađati njome. Uglavnom arsenal je impozantan i standardan za ovakav tip igara (machine gun, shotgun itd.), ali da bi okusili pravu akciju nosite super-pištolje, dovoljno su jaki.





PlayStation 2

Izdavač:	Sierra	1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Akcija	

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	9	88%

autor: Filip Jovanović

BLADE 2

Jedan od najuspešnijih bockbustera protekle godine, Blade u 2002 je dobio svoj očekivani nastavak, prouzrokovan velikom željom da se skupi što veći broj zelenih novčanica. Naravno, još od čuvenog "An interview with a vampire", priča o vampirima uvek dobro prolazi kod američke publike tako da su se i prvi i drugi deo dobro isplatili. Ono što je još podizalo atmosferu filma je nabildovani Wesley Snipes koji je uz fantastični soundtrack postao obeležje filma. Posle prvog dela Blade-a koga smo imali prilike da igramo na PlayStationu1sada smo Blade 2 dobili i u izdanju za PS2. Iako smo sa strane čuli mnogo reči pokude na račun ove igre, posle detaljnog isprobavanja zaključili smo da je ovo izdanje svakako vredno vaše pažnje.

Priča se (skoro) u potpunosti slaže sa filmom. Za one koji ga nisu gledali... neka ga pogledaju) šalim se naravno, dakle u ulozi ste Bladea, jednog super bića koji je u stvari polu-vampir, ali potpuno otporan na SVE. Dakle, na njega ne reaguju ni beli (ni crni) luk ni kolac u srce, ni sunce, ma čudo jedno. Elem, on je u prvom delu porazio/pobio/potamanio/eliminisao horde vampira i spasio nas sve od kataklizme. U drugom delu mu se bivši neprijatelji obraćaju za pomoć jer se pojavila nova opasnost koja preti da ugrozi i jedne i druge. Blade prihvata da bude rukovodilac armije koja će nas ponovo sve spasiti. I tu saga počinje. Dakle, pred nama je jedan klasičan third person shooter koji će vas provesti kroz 16 nivoa tamanjenja i mogu slobodno reći uživanja. Znači - idem,idem, bijem, bijem, pucam, pucam, skupljam bonuse i combose, budžim skillove. Da, da budžim skillove. Ova igra ima i nekih RpG elemenata, ali o tome ćemo kasnije.

A sad malo o tehnikama. Grafika je na zavidnom nivou, posebno bih izdvojio detaljnost lica likova u igri. Wesley je pravi wesly sa onim čuvenim namrštenim pogledom i onim debelim crnačkim usnama (nisam rasista da me neki pogrešno ne





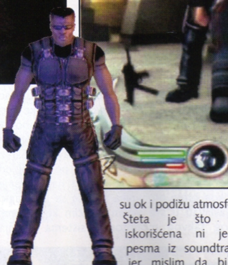
Tuča

Tuča je skoro standardna za ovakav tip igara. Punchevi, kickovi, komboi koje skupljate po nivoima u vidu zlatnih svetlećih predmeta. Međutim postoji jedna caka sa kontrolom koja je zaista sjajna i možemo reći revolucionarna. naime, umesto daa je dugme za udaraac izbindovano na x/kocku/krug kao što je to uglavnom slučaj, ovde je to premešteno na analog !! Dakle ukoliko se protivnik nalazi ispred vas vi samo par puta gurnete analog unapred (ništa drugo ne pritiskate) i usledi će kroše,kroše i aperkat - i nema više protivnika. Ovo izuzetno dolazi do izražaja kada ste okruženi gomilom protivnika. Kontrola preko analoga vam tada omogućava da se bijete saa svima istovremeno bez bespotrebnog okretanja lika u tu stranu. To znači manje gubljenja helta,manje nerviranja, i manje vremena. Naravno dok bude prolazio kroz nivoe Blade će imati prilike da nauči i rotate kick, koji u prethodnoj situaciji znači - brz okret za 360 + nožni udarac. Krasno. Mogu da sekladim da će ovu foru pokupiti većina ostalih firmi za izraade svojih igara. Kada se dočepate nekog vatrenog oružja sve se prebacuje na x jer bi zaista bilo teško ciljati sa analogom. kada smo već kod vatrenih oružja tu ide mala zamerka jer ih ima zaista malo, ali možda je to ybog toga što je akcenat bačen prevashodno na tabanje









razumeju). Nivoi su raznovrsni s tim da se prvih nekoliko uglavnom odigrava u nekim napuštenim zgradama/halama/garažama, da bi tek kasnije izašli na svetlost dana/noći. Uglavnom bićete zadovoljni onim što vidite. A i ono što čujete vam neće smetaati. Iako glasovi zvuče ipak pomalo preterano duboko u principu su ok i podižu atmosferu. Šteta je što nije iskorišćena ni jedna pesma iz soundtracka jer mislim da bi se Cypress hill i Roni Size odlično slagali uz atmosferu. Ovako imamo samo neki jadni drum and bass koji je onako... Od mana bih jedino izdvojio relativnu sporost igre. Ne mislim na radnju već na samo kretanje likova koje je po meni nekako nerealno sporo (Neki iz redakcije se ne slažu, ali oni su papani ne slušajte vi njih). Čak i kad dođe do tabanja i dalje ostaje isto. Ovo malo nervira kada Blade trči jer mu treba večnost da stigne do nekih tamo vrata, a vama za petama hiljadu nervoznih penzionera. Takođe je šteta što nije ubačeno malo više logičkih problema, jer ovo što ima pa to bi i degen uspeo da provali, ali dobro ovo nije avantura ovo je akcija. Uglavnom Blade 2 treba probati jer će vas i pored nekih sitnijih mana dobro zabaviti i ponegde namučiti. Ukoliko ste pogledali film i igra će vam se svakako dopasti, a ukoliko niste e pa onda... će vam se igra svakako dopasti :-))





Skillovi

To je ono što nam treba - RPG elementi, budženje skilova, to je ono što čini hit. Postoji 4 glavna skilla (ovi ostali su nevažni i tu su samo radi šminke) - Strength , Stamina, Speed, Precision. Uglavnom skillovi se budže skupljanjem raznih džidža-bidža po mapi i tamanjenjem protivnika. Zna se šta koji radi pa tu neću puno trošiti reči, ali strength je osobito važan. Jer, kada se skala strength dopuni do određene crtice, dobijate mogućnost da koristite mač ! iako samo na kratko koliko traje taj vampire rage, upotreba mača će vas oduševiti. Mač liči na katanu i kida glave samo tako. Sa njim slobodno ulećite u gomilu jer posle par zamaha ima svi da padnu ko pokošeni. Takođe bih napomenuo i par specijalnih završnih udaraca s mačem (zbog kojih će igra verovatno biti zabranjena za one ispod 18) koji su zaista krvavi i ne bi bilo zdravo daih saad detaaljnije opisujem. Elem mental note - kad pobijete sve živo na tabli prošvrljajte malo jer ćete sigurno naći neki bonusić (ne u trafici) za skillove.







Izdavač:	Agetec
Sistem:	PAL
Žanr:	Akciona arkada

1-4 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	6	4	5	49%

autor: Miroslav Đorđević

ARMORED CORE 3



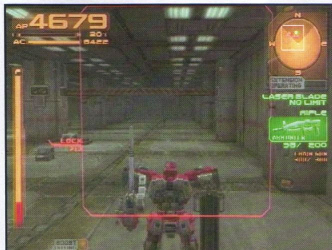
Uočiti, nišaniti, pucati i zadovoljno se smeškati dok automatsko navođeni projektil pogađa neprijatelja koji se bespomoćno raspada u hiljadu delića... Na ovaj isti način sam pre skoro tri godine u Bonusu broj 3 započeo opis igre Armored Core 3 Master of Arena za PlayStation. U međuvremenu se kao što svi znamo mnogo toga odigralo na igračkoj sceni i konzole nove generacije su definitivno pregazile stari dobri PlayStation. Sada u eri PS2 konzole, za ovu platformu nam stiže re-make Armored Core-a 3, koji i dalje u potpunosti odgovara opisu iz prve rečenice ovog teksta.



Odmah na početku moram da kažem da je ovde u pitanju u najbolju ruku sasvim prosečan naslov koji se ni po čemu posebno ne izdiže iz mnoštva sličnih mech igara. Za razliku od verzije za stari Soni koja je grafički bila veoma atraktivna, ova nova je za PlayStation 2 standarde sasvim prosečna, ako ne i ispod prosečna. I po ostalim aspektima se Armored Core 3 nije pokazao baš u dobrom svetlu, ali pođimo redom - priča. Radnja se odigrava u budućnosti, vi preuzimate ulogu Lejna, vozača ogromnih humanoidnih robota Ravena, koji su postali najsuperiornije borbeno sredstvo. Kao plaćenik, borićete se za neku od tri velike korporacije i za uspešne rezultate dobijati novac koji možete iskoristiti za budženje, popravljanje ili menjanje delova vašeg Ravena. Samo igranje se svodi na trčkaranje po nekoj od velikog broja prisutnih arena i napucavanje velikog broja protivnika koji će se beskrajno pojavljivati u sve većim i većim količinama. Zbog takvog monotonog sistema igranja



neizbežno se javlja dosada koju ne mogu ublažiti ni poneki dobri aspekti igre (npr. strateško odabiranje delova i sklapanje istih u Raven shopu, što zaista ume da bude zabavno). Grafika u igri nije na bog zna kakvom nivou. Sami mech-ovi su dosta lepo napravljeni i animirani, dok su pozadine katastrofalno monotone i sa odsustvom svake maštovite ideje o dizajnu. Detalja ima zaista malo tako da vas igra i grafički vrlo brzo potpuno zasiti. Zvuk je nešto boljeg kvaliteta, a posebno se ističe realističan zvuk eksplozija.
Kada se sve sabere i oduzme mogu vam reći da sam veoma razočaran ovom igrom. Kada se ona u redakciji pojavila momentalno sam je prigrabio za sebe nadajući se da je to onaj stari dobri Armored Core sa keca, samo doteran, sređen i izglancan-što bi bilo sasvim dovoljno da igra bude dobra. Međutim suprotno tome, dobili smo ostvarenje sa jedva vidljivim poboljšanjima, čak malko zakomplikovanim sistemom igranja tako da od mene ova igra, uprkos izvesnim pozitivnim kritikama koje se mogu pronaći na internetu i nekim drugim igračkim časopisima, ne može dobiti preporuku. Imajte u vidu da većina sajtova o video igrama kao i strani časopisi uglavnom pod presijom izdavača preterano hvale i one igre koje to ne zaslužuju, dok se redakcija Bonusa uvek trudi da vam što objektivnije prikaže igre (makar nam posle nadređeni skakali po lobanjama).



Korporacije

Tokom igre moćićete da se opredelite da radite za neku od sledećih korporacija (ili za svaku po malo-ipak ste vi samo plaćenik)

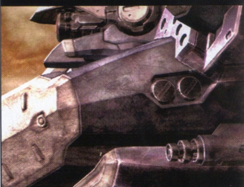
Mirage - Ubedljivo najmoćnija i najmnogoljudnija korporacija koja se trudi da ostvari apsolutnu prevlast na svetu. Ova kompanija je sprovodila mnoge tajne operacije, poseduje ogromne skrivene baze (od toga je dobar deo pod vodom) iz kojih planira da izvede konačnu akciju koja jednom za svagda uspostaviti njihovu globalnu dominaciju.

CREST Industries - Korporacija broj dva po uticaju. Ciljevi su im uglavnom isti kao i Mirage-u, s tim što su trenutno dosta iza svog glavnog rivala.

Kisaragi - je korporacija koja se dosta razlikuje od prethodne dve. Sa mnogo manjim kapacitetima i mogućnostima, Kisaragi se nije toliko usredsredio na borbu sa ostalim rivalima oko prevlasti, već na širenje uticaja u neosvojenim područjima, to jest područjima koja pod svojom upravom još uvek ne drže Mirage ili Crest industries.

Sklopite svog Ravena

Jedna od zanimljivosti vezanih za Armored Core serijal je mogućnost dokupljivanja dodatnih delova za vaseg Ravena, kao i strukturne prepravke istog. Ukoliko sakupite dovoljno novca, možete deo po deo sklopiti još jednog potpuno novog robota, ili budžiti postojećeg. Možete odabrati neki od veoma velikog broja ponuđenih tipova glava, ruku, nadlaktica, zglobova, radara, ručnog naoružanja i mnogo mnogo drugih i na taj način znatno popraviti karakteristike i ponašanje vašeg Ravena u borbi.





PlayStation 2

Izdavač: TDK
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

1 igrač ili 8 na mreži
Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	7	7	7	80%

autor: Zoran Grujić

SOCOM: US NAVY SEALS



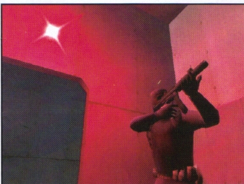


Još jedna pucačina za mene - ko bi se tome nadao? Ako ste kojim slučajem već čitali moje tekstove u ovom broju, shvatićete u čemu je problem. Iako nisam tip čoveka koji se "razbacuje" sa ocenama, smatram da je SOCOM profitirao isključivo iz jednog razloga - pomanjkanje kvalitetnijeg FPS-a u datom momentu. Logično, pomislićete da igra nema apsolutno nikakvu vrednost, ali sačekajte malo... Pročitajte ceo tekst...

Činjenica je da igru krasi bogatstvo detalja, da ima kvalitetnu prezentaciju, odlične animacije i isti takav dizajn nivoa, ali to je nedovoljno da premosti jaz koji razdvaja ovu, samo za nijansu iznad proseka igru, od svih ostalih na trûištu. Šta tu fali? Pa, bez daljeg okolišanja - veštačka inteligencija i kontrole.

Nemojte pomisliti da je igra lošija od ostalih FPS-ova na konzolama, naprotiv, na našem - konzolaškom tržištu nema bolje. Pomenuti komentar vezan za "jaz" podrazumeva tržište igara uopšte (tako da ni PC nije izuzet).

SOCOM predstavlja "realističnu militarističku pucačinu", u Ghost Recon fazonu, ili u prevodu "vojna napucavaljka sa elementima šunjaže, sa neponovljivo glupim botovima". Čisto radi primera - trudeći se da razmontiram bombu, nisam reagovao na napade kompjuterski kontrolisanih neprijatelja, ali sam u društvu svoje taktičke podrške, kojoj ne pada na pamet da je oružje efikasnije ako se iz njega puca (a ne udara kundakom). Dakle, ja

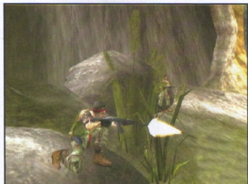


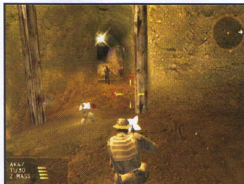


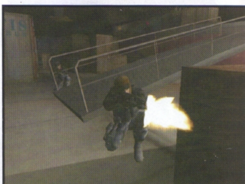
demontiram, pripadnik tima kreće na dvojicu neprijatelja, razmahujući kundakom, a oni ne razmišljaju da je vreme da se pripuca. Ja se tu pitam - ko je gluplji, moj lik koji je pacifista ili bot koji je evidentno zatupast? Sledeće pitanje koje postavljam samom sebi - da li sam pobedio jer sam prokleto dobar ili je nešto drugo u pitanju?

Da ne bude da je sve u glupim botovima, misije su raznovrsne i inventivno konstruisane, komandni interfejs putem koga upravljate timom takođe, a tu je bogme i interakcija sa sredinom i oružjem. Za razliku od ostalih igara na konzolama, ako vam se desi da vam nestane municije, ovde možete pokupiti oružje koje leži na podu. Još jedan interesantan detalj je mogućnost govornih komandi koje se mogu uputiti timu, ali pošto sam već napomenuo da je sistem kontrolisanja tima odličan, za ovim se nije ukazala preterana potreba.

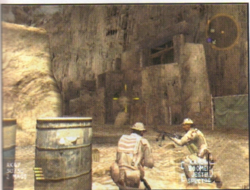
Još jedna pozitivna strana igre je multiplayer, koji rešava problem A.I.-a. Po ugledu na starije igre, uvedeni su neki modovi koji su svima više ili manje poznati. Suppresion je ustvari timski "deathmatch", onda je tu i Demolition, koji predstavlja miks CTF-a (capture the flag) i podmetanja bombe (dve baze, jedna bomba koja se nalazi na sredini, a oba tima mogu da je iskoriste da raznesu protivničku bazu. Hostage Rescue je baš upravo to, samo za razliku od Counter Strike-a, i teroristima i antiteroristima je u interesu da taoci prežive (valjda već svi znaju da teroristi obično pokulju taoce, kako bi sprečili njihovo spašavanje). Mislim, nije da tu nema zamerki - čisto radi primera - Suppresion najbrže smori čoveka, dok sa druge strane - Demolition ima neverovatno pametan dizain. To može da se













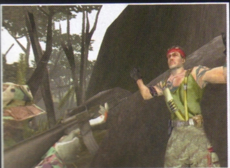
iskoristi kao šlagvort - mnoštvo misija za jednog igrača su mogle biti konstruisane na taj način, ali ko sam ja da kritikujem?

Ako mislite da se ova igra može igrati u maniru brzih i ludih pucačina, u kojima je obično pobednik onaj koji najbrže puca, grdno ste se prevarili. Imajući u vidu sistem realističnog ranjavanja i relativno neprecizne kontrole, iskusniji i srećniji će uvek profitirati. Znači, kao što sam pri početku teksta napominjao - maksimum šunjaže i taktiziranja sa pripadnicima tima.

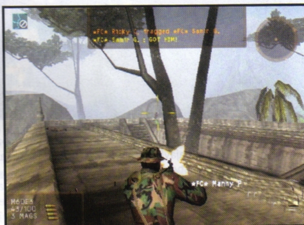
Grafika je skroz solidna, naravno, ako se zanemari činjenica pomanjkanja kvalitetnijih tekstura i detalja, što je skroz uobičajna stvar u pomenutom žanru. Ali animacije, oh, animacije, posebno misleći na umiranje i ranjavanje neprijatelja i gestikulaciju pripadnika vašeg tima (čeprkanje po inventaru, punjenje oružja, pokazivanje i signaliziranje rukama), su maltene savršene, fenomenalne i fantastične.

Multiplayer

Naš doživljaj igre je zasnovan samo na single player misijama. Shodno tome je i ocena igre takva kakva je. Ali morate imati na umu da je ova igra dizajnirana da se igra u multi player modu, bilo preko lokalne mreže, bilo preko Sonijevog online servisa koji tek što je počeo sa radom. Na žalost nismo imali prilike da isprobamo igru u koncepciji u kakvoj je zamišljena pa tako i nemamo dovoljno podataka koje bi vam preneli o igrivosti i kvalitetu igre u punom sjaju. Pođite od ovoga - da li ste ikada čuli da neko igra Counter Strike sam sa sobom???



Pozadinski efekti variraju u kvalitetu - iako kiša ne izgleda preterano impresivno, sneg Aljaske i tragovi stopala i krvi u njemu su fenomenalni. Sredine su postavljane sa posebnom pažnjom, kako bi se eskiviralo kloniranje zgrada i detalja do u nedogled, stvarajući kvalitetnu postavku enterijera, eksterijera i visok nivo realizma. Isto tako je obraćena pažnja i na ponašanje svetlosti i senke, a mračnih mesta je u izobilju, što olakšava neprimećeno kretanje.



Šta da vam kažem o zvučnim efektima? Glasovna gluma na nivou, zvučni efekti veoma kvalitetni, zvuci paljbe su kranje realni (prigušeni i neprigušeni). Pravo da kažem, drugačije nije ni moglo, ako uzmemo u obzir da su zvučni efekti srž atmosfere ovakvog tipa igre. Kada je govor u pitanju, osim što je primeren situaciji, čini jedan bitan element igre - ukoliko imate Rusa u timu, a jedan od ciljeva je da utvrdite (prisluškivanjem) šta oni nameravaju (a, gle slučajnosti, teroristi su Rusi), njega morate čuvati kao oči u glavi.

Dakle, ako ste ljubitelj pucačina u bilo kom obliku, pribavite ovaj naslov, ako nizbogčega drugog, a onda zbog pomanjkanja kvalitetnijih igara. Nesumnjivo će osvojiti vaše simpatije, a i ako ih ne osvoji, bolje da se smarate sa kvalitetnijom nego sa nekvalitetnijom igrom.



PlayStation 2

Izdavač:	Infogrames
Sistem:	PAL
Žanr:	Akcija

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	4	5	57%

autor: Zoran Grujić

THE TERMINATOR: DAWN OF FATE

Kiborg ne oseća bol. Ali mi osećamo. Posebno zbog ovakvih igara.





Igra je u startu bila najavljena za sredinu maja. Nije izašla u najavljenom roku i pomerena je za oktobar. Stvarno ne znam šta su to programeri radili u međuvremenu, ali na kvalitetu igre nisu sigurno.

Gameplay

Terminator je do srži čista akciona igra. Iako je moguće upravljati sa tri različita lika ksoz deset impresivno dugačkih nivoa, svi su oni jako slični - Alexander Stone, Catherine Luna i svačiji omiljeni putnik kroz vreme Kyle Reese, se na svakom nivou susreću sa novim izazovima. Njihova misija: dovesti Kajla do vremenske mašine da bi se rodio John Connor.

Atmosfera sama po sebi je ista kao i u filmu - ljudi su poraženi od veći i jačih lovaca od sebe i tako dalje, znate već priču...

A igra se sastoji od trčanja od tačke A do tačke B, uz pomeranje prekidača C, postavljanja eksploziva C4 ili napucavanja negativaca do bolova u moždanom korteksu...

Nije da ovakve igre ne mogu biti zanimljive u određenim slučajevima, kao na primer oslobađanje negativne energije ka virtuelnim zlikovcima u datom trenutku, ali samo kada je u pitanju igra KVALITETNO sačinjena. Jer ova to nije.

Kontrole su u skladu sa koncepcijom, prosto vas obeshrabruju svojom debilnošću. Hoću da kažem da se menjaju na prelasku iz jedne prostorije u drugu. Primer - izlazite iz jedne prostorije držeći levo i odjednom se ugao kamere menja, samim tim i komanda pravca koja sada funkcioniše u suprotnom pravcu i vi se vraćate u istu prostoriju! Ovaj scenario će vas često ponavljati tokom svih deset nivoa igre. Ova koncepcija može da funkcioniše u tromim avanturama, ali nikako u akcionoj pucačini-tabačini.

U stvari šteta je zbog svega, jer postoje elementi igre koji su sasvim dobri. Uključujući tu i mod iz prvog lica u kojem se ne možete kretati, ali zato možete vrlo precizno da ODMERITE neprijatelje (ovako bi igra u stvari trebalo da izgleda), kao i mogućnost da uskočite za nišan mitraljeskih gnezda i malo pozdravite nadolazeće mašine.

Igra koristi iste uglove kamere koji se u Resident Evil i Silent Hill serijalima primenjuju već godinama, jer je jel'te Dawn of Fate dizajnirana kao avantura. Ali sa prepodešenim kadrovima i pogledima koji se menjaju apsolutno nezavisno od vaših potreba, i poslednja mrva zabave je nestala iz ove igre, jer dok se bitke u Silentu i Residentu odvijaju u malim prostorijama sa SPORIM neprijateljima, Terminator vas baca među hrpu neprijatelja koji se kreću podjed-

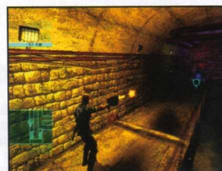












nako brzo kao i vi, i pritom RASPALJUJU roštilj po vama. Zamislite taj scenario u zloglasnom hodniku na spratu kuće u prvom delu Rezija. Da li vam to zvuči zabavno?
U pravu ste, NIJE nimalo.

Grafika
Posebno vredi pomenuti sinematike filmskog kvaliteta, koji mnogo podsećaju na scene prisećanja Sare Konor iz pravih filmova. Koristeći art dizajn iz filma, sumorni izgled budućnosti je identičan onome predstavljenom u filmu davne 1984. godine. Paradigm je odradio vrstan posao u pokušaju da dočara atmosferu filma.
Specijalni efekti i osvetljenje su takođe na visokom nivou, i u svim oblastima igre daju upečatljiv utisak. Treperava narandžasta silueta se pojavljuje na svim objektima u blizini mesta sa kojeg se otvara vatra iz laserskog oružja, koja opet imaju sasvim realističan neonski odbljesak. Takođe su tu efekti zagrejanog vazduha koji daju impresiju istinske promene temperature. Svi ovi efekti izgledaju malo čistije u verziji za Xbox, ali su i na dvojci respektabilnog kvaliteta.
Osim fensi specijalnih efekata i sjajne režije, ostatak vizuala nije na nivou. Dok su teksture vrlo detaljne i uspešno izbegavaju monotoniju sveta koji se satoji samo od sivih i smeđih tonova, modeli likova su prijatno animirani, ako ne baš detaljno. Naravno, najveći problem je kamera, koja ima samoubilačke tendencije da blokira bitne uglove. Još jedan dokaz da bi fiksna kamera bila prava blagodet.

Zvuk
Za razliku od većine igara rađenim prema licenci filma, Terminator je dobio prava na zvanični saundtrek, što uz dodatak originalne melodije komponovane samo za igru i vrsnim efektima iz samog filma, čini da igra zvuči kao da ste u bioskopu.
Jedino glasovi nisu na nivou ostalog zvuka, što je sasvim razumljivo svakom ko prihvata činjenicu da nijedan glumac iz filma nije bio na snimanju zvuka za igru.

I još jednom se potvrđuje teorija o izradi igara prema filmskoj licenci - skoro i da nema uspešnih konverzija. Nema druge konstatacije sem već bezbroj puta date - prosek. I to samo zahvaljujući odličnoj filmskoj atmosferi.

PlayStation 2

Izdavač:	EA Sports	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	NTSC	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Arkadni reli	Volan

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	8	10	9	92%

autor: Igor Simić

NASCAR 2003

Oduvek sam se čudio veoma "opičenoj" strasti miliona Amera koji svaki vikend provode sate i sate blenući u ove ružne i brze automobile koji se vrte po ovalnim stazama, vrlo jednostavnog oblika. Bilo kako bilo, ovakve trke su svoje mesto na sportskom nebu Amerike počele da traže još početkom 60-tih, i lagano krenule u omasovljavanje ove čudne vrste automobilizma. Vremenom, tribine pored ovalnih staza postale su ispunjene, broj vozača na stazi je porastao na preko 40, a veliki TV magnati se prosto utrkuju ko će sa boljom ponudom "istrčati" pred Nascar federaciju (kako god da se ona zvala) ... Sponzori su poređani u duuuugačkom redu, i čekaju da se njihov logo nađe na nekom od ovih ružnih automobila, vozači su počeli da dobijaju milionske ugovore, a nagrade za pobede na najpoznatijim stazama su porasle do sedmocifrenih !!! brojki. Sve je to uslovilo, veliku žeđ za pobedom među vozačima, a gledaocima pružilo priliku da svakog vikenda uživaju u petočasovnoj "koljaži" na ovalnim stazama širom Amerike zvanoj Nascar.

Ovoga puta EA Sports se svojski potrudio da Nascar cirkus prenese u vaše domove posredstvom konzola (PS2), i toliko su majstorski odradili posao, da se bez ikakvog preterivanja može reći da je Nascar 2003 zauzeo lidersku poziciju među svim igrama koje EA Sports proizvodi !!! Prvi pogled na igru će vam objasniti zašto ovaku mislim (pitajte samo kolegu Šakija koji je satima pored mene uzdisao kao trudnica zapanjen detaljima u igri !), prost main menu će vas uvesti u sve modove igranja, a detaljnost u grafici, i vernosti podataka (iako se ne razumem mnogo u istorijat i sadašnji momenat Nascar-a) će vas naterati da igri pristupite maksimalno ozbiljno, jer drugačije Nascar 2003 nije ni moguće igrati. Prvi od modova igranja Nascar 2003 koji treba istaći je Lightning challenge. Ovo je izvanredan scenario mod koji vas vraća u neke od najvećih momenata u istoriji Nascar-a. Bićete u ulozi Dale Jarret-a, Bobby Hamilton-a i drugih legendi ovog sporta, i to sve u čak 30 !!! različitih scenarija koje treba rešiti na najbolji mogući način, i to dobrom i staloženom vožnjom (ponekad će biti dovoljno samo eliminisati najvažnijeg protivnika) ... Sve to ovako zvuči dosta lagano, i pomalo neinteresantno, ali kada budete startovali u Lightning challenge modu veoma teško ćete se odvojiti od PS-a, i ove igre (Koliko su samo puta rekli - Simiću dobro je, probao si igru !!!).



U okviru Racing modova, tu su još i Thunder licence gde ćete svoje vozačko znanje

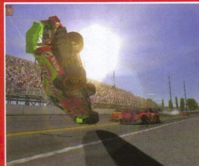


Gameplay

Sve reči uvoda su potpuno nepotrebne - suvišne, onoga trenutka kada igru počnete da igrate. Početak svakog Race Weekend-a najavljuju komentatori ESPN-a, i to veoma realnim najavama, nalik onima na TV-u, Početak svake trke propraćen je komentarisanjem Starting grid-a i Warm up kruga koji je prikazan iz 10-tak uglova, od kojih su neki iz helikoptera !!!, i cepelina !!! Sve to uz odličnu, tečnu, potpuno realnu grafiku koja će vam omogućiti da u ovoj igri uživate bez rezerve. Pre trke, komentator će izdvojiti svoje favorite, a kao i svaka Američka sportska manifestacija, trka odpočinje himnom !!! Detaljno, nema šta. Ponašanje automobila na stazi, kočenje, fiziku i način vožnje protivnika nije potrebno komentarisati, ali moram da vam skrenem pažnju na dešavanja u Pit-u, koja su realna, nemam drugi komentar (zanemarite način na koji vam se ispravlja karoserija). Isve ovo uz izvanredne rock i alternative melodije MTV zvezda kakve su Oasis, Red Hot Chilli Papers ... Pa šta još možete da poželite ?









unapređivati pokušavanjem da oborite rekord staze na bilo kojoj od staza u Nascar cirkusu. Prilikom obaranja rekorda staze veoma je bitno odabrati vozača koji će sedeti u vozilu koje upravljate, jer se automobil na stazi ponaša u skladu sa karakteristikama vozača - Sporije ubrzava, napada krivinu pod većim uglom, agresivnije vozi na ravnim delovima staze ... sve su to delovi ličnosti "vašeg" vozača, i bilo bi poželjno da se njegov način vožnje poklapa sa vašim poimanjem Nascar-a, jer do dovodi do najboljih rezultata (ja sam svog lika pronašao u Marku Martinu, mada sasvim dobro vozim i sa R. Newmanom).

Season mod bi trebalo probati pre nego što počnete da izgrađujete sopstvenu karijeru, u principu, jedna cela Nascar sezona sa svim intrigama koje zanimaju vozače ovog cirkusa nalazi se pred vama. Ponuđeni nivoi težine su Rookie, Veteran i Legend, a dobru stavku predstavlja Race Length koji može biti od 3 do 100% dužine trke, što prevedeno u krugove znači 9 do 300 (a toliko krugova ima prava Nascar trka) obilazaka oko ovalne staze !!! Sezona može biti Full (36 trka), Delimično skraćena (24 trke), ili Sažeta (12 trka), ali za koju god opciju da se odlučite, niste pogrešili, jer tu su izveštaji, bodovni saldo, kvalifikacije ... Ma suviše reči trošim da bih vam to dočarao - Sezona.

Kruna igranja ove igre trebalo bi da bude Career mod u kome kreirate svog vozača, birate izgled i boju svog automobila, broj koji ćete nositi, i njegov izgled ... Zatim birate tim za koji ćete nastupati u predstojećim trkama, pa zatim glavnog sponzora, pomoćnog sponzora, sponzore ... Birate ekipu mehaničara u svom timu... SVE što je potrebno da biste nastupali u Nascar seriji. Bilo bi štete ne pomenuti izbor Damage-a na vašim i protivničkim kolima koji može da bude realan (On), delimičan (limited) i nikakav (Off)...









PlayStation 2

Izdavač:	Acclaim	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	FPS	

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	6	8	6	77%

autor: Jet Li

TUROK: EVOLUTION







Ukoliko se dobro secam, prvi naslov iz popularne franšize je izašao na inostrano trzhište 1997. godine. Nedugo zatim imao sam prilike da ga izguštam na N64 sistemu i iskreno da priznam, bio sam impresioniran načinom na koji je FPS zhanr evoluirao u rekordno kratkom roku. Igru je, za ono vreme krasila fascinantna grafika puna krvavih detalja, platformski elementi i arsenal čudnog, ali nadasve simpatičnog naoruzanja. Nakon što je naišla na izuzetno povoljan odaziv, dobijajuci mnoštvo fanova, Acclaim je pozitivno uticao na "iguanu" da se lati krairanja nastavka. Rezultat je bio Turok 2: Seedes of Evil, koji je zapamcen kao najambiciozniji nastavak serijala, koga su krasile odlične animacije, ogromne sredine i mod za više igrača i koji je direktno odgovoran za projekt Turok 3: Shadow of Oblivion. Na nesrecu, on je zastranio u odnosu na prvobitni koncept, što je prouzrokovalo mnoštvo reakcija na trzhištu. Javila se potreba za spašavanjem franšize, pa je od dveh!
iljadite radjeno na novom ostvarenju, koje se vraca Lost Lands okruzhenju i donosi mnoštvo osvezhenja i inovacija.
Shto se same priče tiče, ona je vracena na sam početak, u Teksas 1886. godine, gde se Tal'Set sukobljava sa svojim neprijateljem kapetanom Tobijasom Bruknerom. Zajedno upadaju u neku vrstu portala koji ih vodi u Izgubljene Zemlje, gde njih dvojca nastavljaju da se sukobljavaju. Prva misija se nadovezuje na prethodnu priču, a istovremeno je i trening, kroz koji prolazite bez ikakvih zadataka i objašnjenja, vec koji trebate da prodjete intuitivno. To bi trebalo da vas navikne na koncept i da vas testira u platforskim sposobnostima koje se izvode iz prvog lica. Potrebno je ubiti neprijatelja i pokupiti predmete koji se nalaze na teško dostupnom mestu, a zatim sici sa tog mesta. Naravno, kako se



nalazite na visini, a niste vešti u letenju (makar na samom početku), morate potrazhiti alternativnu putanju i nastaviti novom stazom koja vam se otvara. Baš ovakva kombinacija akcione pucačine sa primesama platforme predstavlja vracanje prvobitnom konceptu igre.
Naravno, kako bi se udovoljilo publici koja uvek zahteva nešto novo, bogatije, vece i kompleksnije, tu je par inovacija koje su manje ili više uspešno ispunile ove zhteve. Primer toga je letenje na drevnoj ptici svakih par misija, koje je moglo biti bolje izvedeno. Pored toga što evidentno odskače od celine, nivoi po kojima letite su podeljeni na particije koje se sa vremena na



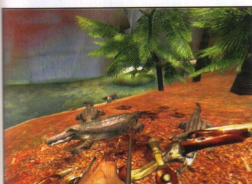
vreme učitavaju, što doprinosi konfuziji pri orijentaciji. Sa druge strane, tu su elementi interakcije sa sredinom, posebno u borbi, što doprinosi boljem osecaju. Pored toga što mozhete da obarate drvece, kamene stubove i gromade na neprijatelje i na taj način sačuvate dragocenu municiju i zdravlje (čitaj: zhivot), mozhete da uništavate zaklone koji sluzhe neprijatelju.
Oruzhja su radjena u prepoznatljivom fazonu, a svako se mozhe unaprediti i tako dobiti sekundarnu funkciju. (pištolj prerasta u snajper, luk u tehno-luk). Tu je i bacač plamena, a i neki egzotičniji primerci kao što je naprava koja reguliše gravitaciju (Gravity Disrupter Beam) i projektili koji uništavaju neprijatelja iznutra (Swarm Bore).
Sistem veštačke inteligencije (S.D.S.-Squad Dynamics System) predstavlja jednu od stvari koja je trebala da igru predstavi u punom sjaju. Neprijatelji se krecu u grupi i reaguju na vašu pojavu i napade, koriste zaklone i zovu pojačanje, neki jurišaju i ponašaju se kao voline, dok su drugi taktičniji, izbegavaju napade i napadaju iz potaje. Na nesrecu, tu i tamo se desi da se neprijatelji zaglupe, pa pojedini nece reagovati čak i ako ubijete neprijatelja na desetinu metara dalje ili cete ih pogadjati strelama sa velike razdaljine, a oni uopšte nece reagovati.
Shto se kontrola tiče, moguce je (za razliku od mnoštva FPS-ova na trzhištu) koristiti i kursor za kretanje, a ne samo analogne palice. Ovo ce u mnogome olakšati igranje onima koji ne mogu da se naviknu na koncept kretanja analognim kontrolerom. Takodje postoje opcije mrezhnog igranja, ali pošto sam za to slatko zadovoljstvo uskracen, kao i vecina ostalih, nisam bio u stanju da lično proverim ovaj aspekt. Zahvaljujuci prilivu informacija, mrezhama i internet prezentacijama, znam da su nivoi za "multyplay" unikatni u odnosu na nivoe za jednog















igrača (15 koliko ih ima). Takodje su tu i pojačanja kao što su čizme za skakanje, oklop i kao posebno pojačanje oklop koji reflektuje na napadača pedeset procenata oštecenja (Empathy Chest Plate).

Sredine su velike i grafički kvalitetno obradjene. Kontrast prostranstvima i dzungli prepunoj drveca i raznih stvorenja, u kojoj se osecate dezorjentisano predstavljaju ograničene, zatvorene sredine, koje deluju klaustrofobično i zamračeno. Sama grafika je solidna, ali ne predstavlja nešto fenomenalno ili nadprosečno. Ovim podrazumevam verziju za PS2, koja je za nijansu slabija od verzije za X box.

Zvuk i zvučna podloga su verovatno najbolje realizovani. Tu su i pozadinski zvuci prašume i šuškanje i gacanje stopala, kao i bubnjevi i rogovi koji odjekuju kroz prostor, kao i pozadinska muzika koja stvara odličnu atmosferu. Muzika se dinamički menja kako bi smanjila ili podigla tenziju, kako od nivoa do nivoa, tako i u zavisnosti od dešavanja u igri. U koliko raspolazhete sistemom koji podrzhava Dolby Pro Logic II, mocicete da uzhivate u "full surround" iskustvu. Sve ovo doprinosi odličnoj atmosferi po kojoj su prva dva dela bila i upamcena i prepoznatljiva.



Smatram da ce mišljenja biti podeljena. Shto se mene tiče, igra ima svoje momente, ali pošto sam dugogodišnji simpatizer, smatram da nisam dovoljno kompetentan. Iako je nešto iznad proseka, moguće je da ce biti simpatična mnogima, a definitivno ce biti igrana zbog pomanjkanja kvalitetnih FPS-ova, makar što se tiče ovog meseca. Još jedna činjenica koja joj ide u prilog je jesen i loši vremenski uslovi koji ce motivisati igrače da se zavuku u svoje coškove i zatrpaju najnovijim izdanjima.





Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	10	10	10	98%

autor: Miljan Lakić

SUPER MARIO SUNSHINE

Super Mario Sunshine je prva nova Mario platforma u proteklih šest godina.







Pri samom pomenu njegovog imena javlja se asocijacija na video igre. On nije samo maskota firme Nintendo već je prava ikona kompletne industrije. Prepoznatljiv u čitavom svetu, on je za video igre što je Miki Maus za crtane filmove. Njegovo ime još nismo ni pomenuli ali vi već znate o kome se radi. Mario. Teško ćete naći nekoga ko je ikad imao konzolu a da ne zna za najuticajniji simbol video igara ikada. Mnogi igrači su odrastali uz igre sa italijanskim vodoinstalaterom u glavnoj ulozi i vremenom su stekli poštovanje prema celom serijalu zahvaljujući njegovom konzistentnom kvalitetu i idejama vodiljama.

Mario je oduvek bio onaj na koga su sve svi ugledali. Mnogim (malo starijim) igračima je Mario prva igra koju su u životu odigrali. A sada posle zaista duge, duge pauze, Mario se vraća u novoj epizodi pod nazivom Super Mario Sunshine (zbog svoje tematike odmora).

Od njegovog revolucionarnog 3D debija 1996. godine, mnogo toga se desilo u industriji igara. Nove generacije konzola i softvera doneli su neke nove impresivne naslove.



Grafika i tehnologija

Mariov grafički endžin definitivno ima svoj jedinstveni stil. Toliko šaren da blješti, sa teksturama ni nalik nečemu što ste do sada videli, izgled ove igre ne možete pomešati ni sa jednom drugom, osim sa starim Mariom, naravno. Uz uglavnom tečan frejm rejt od 30 frejmova u sekundi, moramo reći da i on ima nedostataka.



Počnimo od dobrih strana, recimo od pop-apa, kojeg jednostavno nema. Svaki objekat koji nije zaklonjen nekim drugim ćete videti bez obzira koliko se daleko nalazi - nikakvo magično pojavljivanje objekata pred vama tek kada im se dovoljno približite ne postoji.
Sledeći su efekti vodenih površina. Nije daleko od zdravog razuma da će igra koja je locirana na tropskom ostrvu imati fenomenalno kreiranu vodu. Voda se nalazi svuda oko vas, gde god da bacite pogled. ALI, taj prizor nikako nije jednoličan. Nintendo je dobro izmuštrao svoje programere da bi dobio ovakav fizički model i sve propratne efekte. (Sad se verovatno "jadnici" odmaraju na nekoj lokaciji sličnoj onoj koju su stvorili u igri, teško njima ;)). Da li uopšte da trošim prostor na opise ko-zna-koliko lejera koji stvaraju foto realistične efekte talasanja vode ili efekta refrakcije koji deformiše objekte iza vode... Refleksija je "oldest trick in the book", pa je čak i on dobrano unapređen...
Toliko je suptilnih dodira na vizualnim efektima da ih je glupo nabrajati - pomenimo samo detalj kada se Mario "nahvata" boje kojom je celo ostrvo "ulepšano", kad možete izvesti piruetu sa njime i gledati koliko DOBRO izgleda rasipanje kapljica i čestica boje!

Najveća mana grafike leži u dizajnu i kvalitetu tekstura. Uprkos tome što je ceo look igre pun kontrasta, često se može videti poneka tekstura razvučena odavde pa do večnosti. Ali opšti utisak svežine i ceo taj šareni-mnogo-mi-se-sviđa izgled kod mene ima maksimalni broj poena. Možda bi neko drugi našao više zamerki izgledu igre, ali meni ova igra izgleda IJAOJ-dobro!





Industrija je pretrpela promene. Sa time na umu, moramo se zapitati da li je Mario koncept već zastareo ili još uvek može da zabavi milione (novih) igrača?
E pa posle ne znam ni ja koliko časova provedenih igrajući novu epizodu platformske avanture, imamo spreman odgovor. Mario Sunshine je prosto najzabavniji i najkvalitetniji 3D platforma koju smo ikad igrali. Nije savršena, ali je beskrajno igriva, i po našim merilima Nintendo je sa ovim



naslovom napravio jednu od najboljih svojih igara ikada.

Gameplay

Mario je svoj najveći proboj napravio u svom prvom 3D izdanju na Nintendu 64. Simultano lansiranje konzole sa igrom se pokazalo kao fenomenalan potez, pa se duet prodao u milionima primeraka. Međutim, prelazak sa 2D na 3D je bio razlog za razočarenje mnogih fanova naviklih na igranje skrolujućih-u-stranu avantura. Zavisno od toga u koju grupu fanova spadate, možete se odmah odlučiti da li ćete uopšte igrati Sunshine, jer je u suštini u pitanju nastavak Super Mario 64 stila. Dizajn nivoa, mehanika upravljanja kao i ceo koncept gameplaya je fino obrađen, ali se nikako ne može nazvati revolucionarnim proizvodom. Kao što je to legendarni kreator serijala Shigeru Miyamoto lepo rekao, u pitanju je sledeća "evolucija", više nego bilo šta drugo. Dakle ako ste ljubitelj žanra, onda je ovo paket aranžman koji ne smete propustiti. A i ako niste fanatik, velika je verovatnoća da ćete podleći šarmu italijanskog vodoinstalatera, uz naravno, pažljivu procenu njegovih vrlina i mana.
Sa obzirom da sama prezentacija priče ne prati nivo fantastičnog gameplaya, nećemo se mnogo zadržavati na njoj. Dakle, Mario je na samom početku svog odmora na egzotičnoj lokaciji okrivljen za nešto, što naravno nije uradio. Njegov zadatak je da spere ljagu sa svog imena kao i sa celog ostrva!













Otud cela prskajuća skalamerija na njegovim leđima, koja u stvari daje novu dubinu klasičnoj platformskoj akciji. I to na totalno uverljivo napravljenom letovalištu. Ovog puta Nintendo (čitaj Shigeru) je odustao od standardne mešavine šuma-led-voda-lava kombinacije i prešao na lokacije nalik Karibima koje prosto izazivaju osmeh od uveta do uveta (ko ima uši) kada sagledate koliko su dobro odrađene.

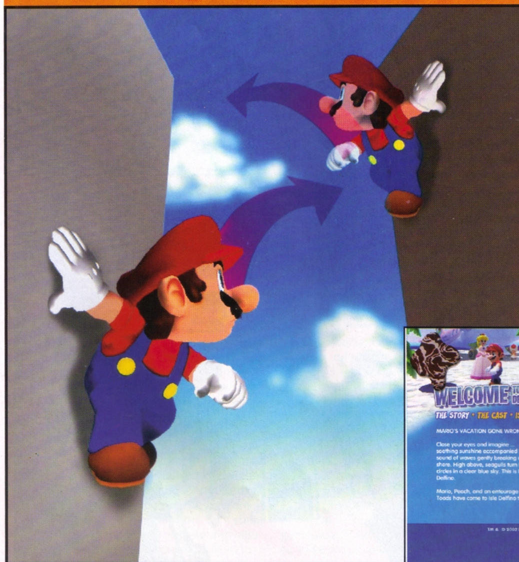
Prvi pravi nivo koji ćete igrati uvodi vas u svet u kojem je sve povezano elastičnim konopcima. Ovaj detalj predstavlja vrlo originalnu ideju sam za sebe. Žice uz pomoć kojih možete skakutati se nalaze svuda unaokolo i prosto vas podstiču da ih koristite u najvećoj mogućoj meri. A kad se stvarno naložite na skakutanje, nećete želeti da siđete.
Ali najveća novina u igri je njegov vodeni topić. On je pojednostavio ceo koncept platforme a istovremeno dodao novu dubinu kontrolama. Više ne morate da prekrstite prste kada skačete sa platforme na platformu. Prskalica ima više namena, a jedna od njih je da fukcioniše kao mlazni pogon, tako možete zaustaviti svoj pad ako ošinete mlaz nadole, i eventualno ispravite skok u pravom smeru. Štos je u tome da ovaj mlaz jako kratko traje - pa mislim ne igrate Flight Simulator 2003 nego Mario Sunshine!

Podjednako bitno je da je prvi nivo srazmerno lagan, ali težina brzo raste sa kasnijim nivoima. Taman kad se naviknete na skakutanje na konopcima, Mario Sunshine vas baca u platformski raj koji se nalazi VISOKO uvis. Samim dolaskom do najviše tačke bez posebnog cilja bićete ispunjeni...
Ako se možda brinete oko zadataka koje ćete imati, ne bojte se. Lista zadataka je povelika. Postoji šest glavnih svetova, ne uključujući bonus svetove ni finalni sedmi nivo, koji sadrži OSAM različitih priča u sebi. Po završetku svake priče, Mario biva nagrađen sa po jednim Shineom, koji je u



Zvuk

Još jedna stvar na koju su se verni igrači Mario serijala navikli je prepoznatljiv saundtrek. Koji Kondo je svaki put stvorio neku prepoznatljivu melodiju, s tim što se ovog puta malo udaljio od uobičajenog zvuka, što nije ni čudno ako uzmemo u obzir "ostrvsku" temu sa očiglednom inspiracijom lokacija tipa Havaja i Italije. Tu je i izvanredan cappella remix originalne Mario teme koji možete čuti samo u tajnim svetovima igre.
Nintendovci su snimili i dobar broj zvučnih efekata i Mariovih fraza i glasovnih reakcija. Kao i u svakoj drugoj igri ovog tipa ima tu puno ponavljanja, dok na primer Mario skakuće unaokolo, ali će biti i par semplova koji će vas iznenaditi. Osim smešnih glasova zvučni efekti su vrhunski - vaša prskalica proizvodi uverljive zvuke dok izvodi svoje raznovrsne funkcije, čuje se pljuskanje vode sa svih strana, neprijatelji koji vas progone i naravno, zvečanje svakog novčića koji zaradite. Čak postoji i podrška za Dolby Pro Logic 2. Kad smo kod toga, upotreba surround zvuka je minimalna.





osnovi ekvivalent sistemu zvezdica na koji smo navikli u prethodnim nastavcima. Cilj je da sakupite dovoljno Shineova da povratite malo svetla i konačno mir simpatičnom ostrvu. Zadaci u svakoj priči variraju - susretaćete se sa velikim bosovima, prevazilaziti klasične platformske NOĆNE MORE od prepreka, i čak provesti neko vreme ispirajući zemlju KOLIČINAMA vode.



Ali osim savršenog dizajna nivoa, Nintendo je ponovo prevazišao sam sebe (i ostatak industrije) sa mehanizmom upravljanja likom. Dizajneri (bravo momci, bravo) ove kompanije očigledno jako dobro shvataju značaj veze između igrača i lika kojeg kontrolišu na ekranu. Osećaj preciznosti kontrole nad Mariom je neverovatan. Uz više poteza nego ikada do sada, prosto osećate da možete sve bolje i preciznije kontrolisati glavnog junaka kako igra odmiče.







Osnovne karakteristike

Nintendova maskota konačno debituje u totalno novoj avanturi na GameCube-u.

Osnovne kontrole se zasnivaju na onima koje je zasnovao Super Mario 64 - skok od zid, trostruki skok, i klasični tupe-dupe-lupe udarac za uklanjanje protivnika (ko razume shvatiće).

Totalno nova mehanika upravljanja i potezi zahvaljujući vodenom topu (kako ga nazivaju u Nintendu) prikačenom na Mariova leđa.

Poslednji put igriv na Super Nintendu, Yoshi je ponovo tu kao Mariov Šarac.

Vizuelno jedinstven sa živahnim pejzažima i klasičnim Mario stilom.

Vizuelni efekti nove generacije - iscrtavanje dalekih objekata, real-time refleksija, refrakcija vode, detaljni čestični efekti i glatka animacija.

Mariov multi-funkcionalni vodeni topić može otključati tajne nivoe i od ključnog je značaja u borbama sa bosovima.

Više od **25** sati efektivnog igranja.

Veliku replay vrednost igre obezbeđuje mogućnost da prikupite do 120 "Shineova"!

Progressive scan 480p podrška za HDTV ekrane! Ko ih ima, naravno.

Audiofili mogu da uživaju u punoj Dolby Pro Logic 2 zvučnoj podršci.

GB ADVANCE

Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

1 igrač

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	7	6	7	70%

autor: Jovana Erčić

F-14 TOMCAT



Game Boy Advance kao izvor zabave za ljubitelje borbenih simulacija letenja? Ta, manite me...





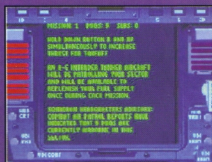
Naravno da i tvorci igara znaju da ljubitelji simulacija letenja neće baš posezati za GBA konzolom, a najbolje to znaju oni koji su pravili letačko-pucačke igre u vreme kada konzole još nisu bile ni približno toliko moćne da obezbede dovoljan osećaj realističnosti koji je danas povezan s žanrom simulacija, već su se igre s borbenim avionima neizbežno pravile u potpuno akcionom fazonu (što je generalno uzev ostao slučaj i do dan-danas kada su u pitanju avionske igre na konzolama - mada uglavnom zbog toga što kontroleri nemaju ni približno dugmića kao pilotska kabina ili tastatura). Stga je ipak mudra odluka Midwaya, kompanije koja je pre par godina otkupila prava za gomilu starih igara za Nintendove konzole, koji je shvatio da bi neke stare igre, recimo sa SNES-a, mogle da budu veoma uspešne na GBA (nije da se sam Nintendo nije toga prvi dosetio). Pred nama je rimejk jedne takve igre sa SNES-a, igre po imenu Turn and Burn, a naravno, u pitanju je vožnja super-šmekerskog aviona F-14, ponzatijeg kao Mačak Toma.

Kao što smo u uvodu i izložili, od ove igre ne treba očekivati nekakvu realističnost i simulaciju, već čistu akciju smeštenu u verovatan milje - vi ste pilot aviona F-14 (koji je inače stacioniran samo na nosačima aviona u okviru moranričke avijacije SAD), te s njega polećete u razne misije na Pacifiku (misija ima svega dvanaestak). Povodi za misije su takođe verovatni - kao, Kinezi su krenuli na Tajvan, Rusi se nešto šire i slično, a vi svojim moćnim avionom treba svima njima da pokažete šta je američka vojska!

Igra je prilično zabavna, uglavnom zbog arkadnog osećaja kojem doprinose jednostavne komande - pored ketanja i pucanja, korišćenjem bočnih dugmića u kombinaciji sa A i B dobijate razne opcije za oružja, mamce i slično.Na prilično preglednom ekranu koji pozivate pritskom na Select možete videti mapu misije sa objketivama (koje uglavnom treba prosot razoriti), a na radaru u kabini ćete uočavati crvene tačkice koje predstavljaju protivničke MiG-ove. Tada sledi najlepši i, us tvari, onaj pravi deo igre - borba protiv opakih Ruja u njihovim dvaesdevetkama. Ispaljujte mamce, proveravaje retrovizor da biste videli vam neko nije ušao u rep i generalno ih jurcajte i napucavajte raketama (top je mnogo korisniji nego u stvarnosti, ali njegov učinak i dalje bledi pred navođenim projektilima).Fino.

Problem igre F-14 Tomcat je u tome što ona ne nudi nešto više do ovoga. Upravo smo vam opisaili kako će manje-više teći svaka misija, tako da se zabava ubrzo... potroši. Pogotovo kada se uzme u obzir da su tvorci (lukavo) smestili radnju igre iznad Pacifika, tako da ćete kao okolinu stalnov gledati istu monotonu liniju okena. Ono što bi trebalo da je najteži deo igre koji će je koliko-toliko približiti simulaciji, jeste sletanje na nosač. Ali, kada jednom uspete da ga izvedete, shvatićete da je prosto kao pasulj. Sve u svemu, ceo Tomcat F-14 nudi lepu zabavu, ali kratkoročnu. Ako imalo umete da se snalazite u prostoru brzo ćete pokupiti sve fazone igre, a nije da ostaje neka preterano dobra grafika i zvuk da vas privalče nazad - grafika je OK, čak ima i onih pseudo 3D-efekata s rotiranjem ravni tj. morske površine, a zvuk je sasvim prosečan, mada postoji i ratoborna muzika. Možda, ako nađete još drugara i povežete se link kablom, pa se oprobate u dogfightu jedan protiv drugog...

















GB ADVANCE

Izdavač:	THQ	1 igrač		
Sistem:				
Žanr:	Avantura			

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	6	6	4	63%

autor: Jovana Erčić

SCOOBY DOO

Čini se da ova godina sve više protiče u znaku igara pravljenih po filmskim ostvarenjima. Imali smo prilike da gledamo i da igramo Spider-Mana, Harryja Pottera, Die Hard i još gomile takvih igara, još veći broj njih je najavljen, a sada je pred nama i novo ˝filmsko˝ ostvarenje za GBA - Scooby Doo.

Scooby Doo je popularan već duže vreme. Počeo je svoju karijeru u crtanoj seriji, produžio je na filmu, a sada je rešio da je nastavi i u video igri. Iako su mišljenja o njemu veoma podeljena, u pitanju je veoma popularan crtani lik, kučak koji rešava misterije i ˝strašne˝ zaplete, što je već samo po sebi dovoljno da pruži osnovu za dobru i zanimljivu



igricu.

Nažalost, tvorci ovog ostvarenja to baš i nisu umeli da iskoriste. Pred nama je jedna krajnje neinspirativna, linearna izometrijska avantura, koja možda i ne bi bila toliko loša da ne izgleda blago rečeno jezivo. Većina lokacija je veoma mračna, ali ne mračna da bi dočarala atmosferu, već toliko mračna da se ne vidi ni prst pred okom. Srećom, u igri postoji mapa, ali nije baš zabavno svaki čas ići u inventar da biste mogli da se orijentište u prostoru. A da ni ne govorimo o pronalaženju nekih predmeta na tim lokacijama... Jednom rečju, prvi utisak koji će ova igra na vas ostaviti biće mrak, i to ne u onom pozitivnom smislu reči.

Što se radnje tiče, igra u potpunosti prati priču filma, te će vas tako Mondavarious, vlasnik Spooky Islanda, pozvati da razrešite misteriju duha koji se pojavljuje u tamošnjem hotelu kao i još neke, pa, nazovimo ih mini-misterije. Avanturu ćete početi kontrolišući Scoobija kome društvo pravi Shaggy. Vremenom ćete moći da vodite i druge likove iz Mystery Machine bande - glavonju Freda, Velmu koja je ovde ružnija nego ikada i simpatičnu Daphne. Svaki od ovih likova ima posebne sposobnosti koje će vam pomoći u obavljanju različitih zadataka. Na primer, Velma je dobra u rešavanju zagonetki i ukoliko pustite nju da savladava ovakve prepreke, vreme će vam sporije teći. Ovo bi bilo dobro da igra ne traži od vas da bukvalno svaki čas (dobro, ne baš bukvalno, ali suviše često) menjate likove. Pomalo je iritantno čas gledati mapu, čas menjati likove - igra zaista čini sve što je mogućno da vam odvrati pažnju od radnje i da upropasti i svaki nagoveštaj atmosfere.

Igra je podeljena na nivoe i praktično svaki od njih čini po jedna misija. Pri tom je zaista neophodno razgovarati sa svakom osobom



koju sretnete jer se nikada ne zna ko bi vam mogao biti od pomoći. Neke od njih će vam pomoći iz čiste dobrote, ali će ipak većina ljudi tražiti od vas neku protivuslugu ili platu. Zbog toga je veoma bitno sakupljati sve predmete na koje usput naiđete ma koliko vam beskorisno delovali jer se nikada ne zna kome bi mogli zatrebati. Pored ovih ˝pomoćnika˝, sretaćete i manje prijatne kreature poput demona ili pacova koje će vam na različite načine oduzimati energiju, ali, srećom, na nivoima ćete nalaziti i obilje dragocene hrane koja je obnavlja. Dakle, poenta je ići po nivoima, istraživati i s vremena na vreme igrati pojedine mini-igre. U prvoj će, na primer, vaš zadatak biti da otključate kovčeg tako što ćete slagati obojene krugove. Sve ove igrice su zaista zabavne i malo ˝vade˝ stvar kada je reč o ukupnom utisku koji igra ostavlja. Takođe dobra stvar je i to što se jednom kada završite igru možete vraćati ovim mini-igricama i igrati ih koliko vam duša želi. Nažalost, moram odmah da vas razočaram - u igri Scooby Doo postoje samo četiri mini-igre.

Mora se priznati da su tvorci ove igre zaista u pravom smislu reči otaljali posao. Tipovali su na to da ima mnogo klinaca koji se lože na ovog crtanog junaka, posebno nakon filma, i da u suštini nema potrebe da se trude jer će igra ionako postići uspeh. Možda je ovo i tačno, ali mogli su da ulože bar malo više truda, ako ne u grafiku i zvuk, a ono barem da učine igru iole zanimljivom.



Grafika

U stvari, jedina iole dobro urađena stvar u ovoj igri jeste grafika (a i to samo kada se uporedi sa ostalim aspektima), ali, problem se postavlja zbog toga što u većem delu igre tu grafiku ne možete videti zbog mraka. No, bar možemo reći da je mrak dobro urađen - stvarno je mračan!



Likovi

Iako se u igri Scooby Doo pojavljuju svima već poznati likovi, oni su unekoliko promenjeni. Daphne je, na primer, u međuvremenu naučila borilačke veštine, a Fred je doživeo transformaciju u nadmenog akcionog heroja. No, Scooby ostaje potpuno isti lik na kojeg smo i navikli - gladna kukavica - kao uostalom i Velma - manijak za rešavanje zagonetki. Svaki od ovih likova u igri ima posebne sposobnosti i vlastite specijalne poteze. Fred, na primer, voli da se bakće s velikim objektima, a u borbama najviše voli da koristi svoje ubojite pesnice. Daphne je rođena za šutiranje, dok Velma nije tip za borbe već za razmišljanje i šunjanje.

Monstrumi

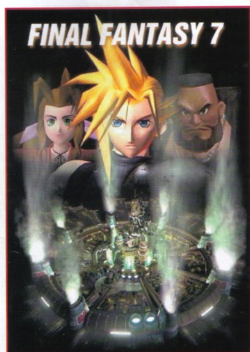
Pored svih ostalih mana, tvorci ove igre su uspeli da upropaste čak i borbe. Čak i da monstrumi nisu toliko ružno urađeni, ubrzo bi vam se sve smučilo zbog njihovog AI-a. U stvari, vi ne morate uopšte da se bijete - možete jednostavno proći pored monstruma, a on će vas pratiti samo do jedne određene tačke i onda odustati.



istorija serijala FINAL FANTASY [5]



Pojava PlayStationa je umnogome uticala na sledeći deo Final Fantasy sage. Tehničke mogućnosti su poboljšane, što je već samo po sebi pružilo tvorcima naredne igre mnogo više prostora. Ta igra je bio Final Fantasy VII, po mnogima, pa i po mišljenju autora ovog teksta, najbolji FF ikada napravljen.



Final Fantasy 7

No, nisu samo tehnikalije ono što je učinilo da ova igra bude toliko dobra pa i toliko voljena. U stvari, da budemo iskreni, teško je reći šta je to u stvari bilo. Jednostavno, u Final Fantasyju 7 sve je bilo dobro. Ali, ono što je na mene lično ostavilo neviđen i nikada prevaziđen utisak bila je priča. Nikada do tada, a bogami ni kasnije, nisam srela igru koja je imala toliko duha, šarma, bola, lepote, zanimljivosti... Nabrajanje bi predugo trajalo. Istina je, međutim, da je priču ove igre zaista teško prepričati. U osnovi je, pogađate, borba dobra i zla, kao i u svakoj FF



Monstrumi u FF 7 zaista izgledaju fenomenalno.

igri. Međutim, prepreka se pred vas postavlja maltene od samog početka - ko je tu dobar a ko zao? I šta se uopšte tu dešava!? Igra počinje tako što vi izlazite iz voza i uništavate nuklearni reaktor. Borite se, ubijate, rizikujete život a da za sve to vreme ne znate ni zašto ni za koga. No, to vam u sušini nije ni važno. Posle izvesnog vremena počinjete da prihvatate sebe kao ratnika koji nema osećanja ni moralne principe ili barem za njih ne mari i čiji je jedini cilj da ispešno izvrši postavljene zadatke. No, vreme odmiče, a vi počinjete da se pitate da li je to zaista tako... Konačno, posle izvesnog vremena, shvatićete ko ste vi u stvari (mada ne u potpunosti) i šta to radite i za koga. Naime, velika korporacija po imenu Shinra isisava životnu snagu planete (koja se zove mako) da bi je iskoristila za svoje potrebe. Lik koji vi vodite, Cloud, pripadnik je svojevrsnog pokreta otpora, Avalanche. Laknuće vam kada otkrijete da ste vi zapravo na dobroj strani jer Shinra svojim (ne)delima može dovesti do propasti sveta kakav vam je poznat jer planeta ostaje bez svoje energije, pa samim tim lagano umire. A ima li stvari za koju se više vredi boriti nego što je život planete na kojoj ste rođeni? Ali, ni to nije kraj. Pojaviće se jedan misteriozni lik, Sephiroth, za koga se verovalo da je poginuo. I Shinra i Avalanche će krenuti u poteru za njim, svako iz svojih razloga.

Likovi



Spremni na sve

Iako je Final Fantasy serijal već postao poznat po razvijenim i karakternim likovima, tek u sedmom delu ove sage karakterizacija je dostigla svoj vrhunac. Nikada pre, a bogami ni posle jedna iga nije u tolikoj meri sadržavala elemente psihološkog romana, pa maltene i toka svesti. Bukvalno svaki lik u ovoj igri bio je priča za sebe i imao je svoju predistoriju koja je u potpunosti opravdavala njegove postupke. Bilo da je reč o dobrim ili zlim likovima (mada



Borba i zalazak sunca - da li sam već pomenula da su u ovoj igri lirika i epika neraskidivo povezane?

je ponekad teško reći ko je tu dobar a ko zao, jer u ovom ostvarenju bukvalno ništa nije crno-belo), svaki od njih je imao opravdanje za svoje zle odnosno razlog za svoje dobre postupke. Pri tom je tragika odisala gotovo iz svakog od njih, a nota lirike je pružila igri jednu novu dimenziju kakva do tada nije viđena. Glavni lik, Cloud Strife, bio je, na primer, heroj bez prošlosti. Njegov cilj u ovoj igri nije bila klasična borba protiv zla (iako se ne može poreći da ima i toga) već razotkrivanje i upoznavanje sebe, kopanje po lavirintima sopstvene duše, traganje za suštinom vlastitog postojanja, ali i građenje odnosa sa drugim likovima u njegovom okruženju. Verovatno mnogima omiljeni lik, prodavačica cveća Aeris Geinsborough je takođe bila u potrazi za vlastitom suštinom, ali, zbog događaja koji će se odigrati tokom igre, i devojka sa tragičnom, ali herojskom sudbinom. Stari Red XIII, poslednji izdanak svoje misteriozno nestale rase, zakleo se da će štititi planetu, ali ni on nije zaštićen od psiholoških lomova kada počne da otkriva pravu istinu o svom poreklu. No, svi ovi zaista predivni likovi blede pred pojavom glavnog zlotvora u ovom ostvarenju. U pitanju je Sephiroth, verovatno negativni lik sa kojim su igrači najviše saosećali u odnosu na bilo koji igru ikada napravljenu. Veličanstven i prelep, on radi zle stvari, ali kada jednom počnete da otkrivate njegovu priču i razloge zbog kojih on sve to čini, nećete moći da odolite a da ne poželite da on ipak uspe u svojoj nameri, pa čak i da pustite po neku suzu zbog njega. Njegova sudbina je duboko tragična i vodi ga stazama zla, međutim, ona je isto tako i neizbežna. Izbor ne postoji, ali će on svoju ulogu takvu kakva je odigrati zaista herojski i zbog toga ostati upamćen kao verovatno najveličanstveniji zlikovac ikada smešten u svet jedne igre.

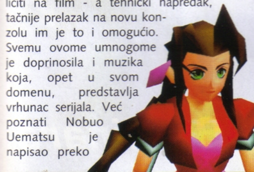
Ostale novine

Final Fantasy 7 definitivno predstavlja najsvetliji trenutak u istoriji celog serijala. Na igri je radio tim od 120 umetnika (i to umetnika u pravom smislu te reči) koji je uspeo da na fantastičan način ostvari svaku svoju genijalnu zamisao. Tehnički, igra je bila toliko dobra da mislim da ne postoje reči koje bi mogle opisati jedinstveni doživljaj koji je igrač imao pri susretu sa najsavršenijim animacijama koje su do tada viđene u jednoj igri. Zahvaljujući njihovom kvalitetu, ali i veoma dobroj inkorporiranosti u igru, mogli ste imati utisak kao da je pred vama interaktivni film. Igra je počinjala animacijom, koja je zatim odmah prelazila u



Biće vatre okruženo vatrom

igru, koja je opet prelazila u borbu, nakon čega se nastavljala animacija i tako dalje... U suštini, ovo i jeste oduvek bila želja tvoraca FF-a - da stvore igru koja će u najvećoj mogućnoj meri ličiti na film - a tehnički napredak, tačnije prelazak na novu konzolu im je to i omogućio. Svemu ovome umnogome je doprinosila i muzika koja, opet u svom domenu, predstavlja vrhunac serijala. Već poznati Nobuo Uematsu je napisao preko




Čuvena scena - Šephirothov hod kroz plamen

sto melodija od kojih i danas, ako ih negde začuju, mnogima zalupa srce i nadođu sećanja na sve one nezaboravne scene koje je ta muzika pratila. Osim tehnikalija i priče, i sam sistem igranja je unekoliko promenjen, zahvaljujući novom principu razvoja likova pomoću "materije". On je kombinovao sistem zanimanja kakav smo imali prilike da vidimo u Final Fantasy 5 i onaj iz prethodnog nastavka, Final Fantasy 6. Ovde nijedan lik nije imao klasu, a svoje sposobnosti, magije i statistike je mogao modifikovati smeštanjem "materije" (loptice koja je u sebi sadržavala delić Zemljine životne energije) koja radi neku posebnu stvar u određene slotove na oružju ili oklopima. Tako ste, na primer, imali materiju koja je u sebi sadržavala moć vatre. Ukoliko biste je opremili na oružje, dobijali ste napade koji su sadržavali u sebi i snagu vatre kao elementa pa samim tim bolje radili na protivnike koji su osetljivi na vatru, a ukoliko biste je opremili na oklop, postali biste zaštićeni od vatrenih udaraca. I da, ono najvažnije - dobili biste magiju "fire". Pored svega ovoga, Final Fantasy 7 je uveo i Limit Breaks, to jest specijalne napade koje vaši likovi dobijaju kada ih protivnici dovoljno izudaraju. Ovi udarci su posebni za svaki lik, a vremenom dobijate nove koji su, logično, sve jači i jači. Najjače Limite, međutim,kao i najjača oružja za svoje likove nećete dobiti jednostavnim prelaskom nivoa, već ćete morati i malo da se pomučite. Naime, FF 7 je verovatno jedna od prvih igara koja je u sebi sadržavala toliko tajni. Sve najjače limite i oružja kao i neke protivnike i jake magije tvorci ove igre su veoma vešto sakrili tako da se lako može desiti da ih uopšte ne pronađete. Uopšte, toliko je stvari u ovoj igri, tajni, mini-igara, questa sa čokobima koje uopšte ne morate uraditi, pa možda ni shvatiti da njih tu uopšte ima. Pre konačne lokacije, moći ćete još jednom da prokrstarite svetom i pronađete sve što ste tokom igre propustili, a ako odlučite da to zaista i učinite, nije neverovatno da ćete taj deo igrati skoro isto toliko dugo koliko i igru pre toga.

Mesto u istoriji

Final Fantasy 7 je označavao svojevrsnu prekretnicu u istoriji celog serijala. Naime, bila je to prva igra u koju je uloženo toliko novca (30 miliona dolara!!!) i truda, a možda i jedan od faktora koji su kompaniji Sony obezbedili pobedu u ratu konzola koji je uskoro izbio. Odmah nakon Squarea kompaniju Nintendo napustio je i Enix čiji je Dragon Quest takođe bio jedan od sinonima za njene konzole. Square je od Sonyja dobio i najveći budžet za reklamnu kampanju u Americi ikada viđen, što je rezultovalo milionskom prodajom ove igre (oko šest milona primeraka, ne računajući verziju za PC). Mnogim igračima koji ranije nisu ni čuli za pojam RPG ubrzo je to postao omiljeni žanr igara, a otvorena su vrata i za nova ostvarenja ovog tipa. A da ne pominjemo da su mnogi kupili PlayStation samo zato da bi mogli da igraju ovu igru...



Tajni lik

Jedna od brojnih tajni koje ova igra sadrži jeste i pronalaženje jednog od likova koje možete voditi u svojoj družini. U pitanju je Vincent Valentine, vampir koji u sebi sadrži sve one romantične i toliko popularne arhetipe vezane za njegovu "vrstu". U pitanju je veoma mistična ličnost, sa mračnom prošlošću koja će ga i navesti da se pridruži Cloudu i drugarima. Iako je uklet (ili možda upravo zbog toga), predstavlja jedan od najzanimljivijih, ali i najmoćnijih likova u ovoj igri.



Golden Saucer

I u prethodnim nastavcima imali smo prilike da igramo razne mini-igre, ali je FF 7 bila prva igra u kojoj je postojala posebna lokacija za to. Bio je to takozvani Golden Saucer, mesto na kojem ste mogli igrati veliki broj igrica, kladiti se na trkama čokoba ili i sami u njima učestvovati ukoliko ste odgajili svoje primerke ili hrabro ući u arenu i boriti se sa različitim protivnicima. Neki najjači limiti i oružja i mogli su se dobiti samo na ovaj način.



Čokobi

Iako su se slatki žuti pilići po imenu čokobi pojavljivali i u ranijim Final Fantasy igrama, u "sedmici" su oni definitivno dostigli svoj vrhunac. Naime, u igru je bila inkorporirana i čitava mini-igra sa njima u kojoj vam je cilj bio da ih uhvatite i odgajate. Pored zadovoljstva koje ste imali u samom gajenju i kreiranju novih vrsta, ove ptičice su vam pružale i neke mogućnosti koje inače u igri ne biste imali, pa se tako do nekih lokacija moglo stići samo jašući na određenoj vrsti čokoba.



PlayStation

Izdavač:	SCEE
Sistem:	PAL
Žanr:	Avantura

1 igrač • Memorijska karta 1 bl.
Vibracija • Analogna kontrola

autor: **Miroslav Đorđević**

MEDIEVIL







Veoma davno u kraljevstvu Galomeja živeo je čarobnjak po imenu Zarok. Ovaj arogantni i okrutni čovek mrzeo je svoje sugrađene zbog njihovog miroljibivog i jednostavnog načina života, pa je podigao armiju demona kako bi zavladao Galomejom i sproveo svoj teror. Kraljev najbolji vitez, ser Danijel Fortiskju (Fortisque), poveo je veliku vojsku u rat protiv ove napasti, ali je bio ubijen u prvom napadu. I pored toga vitezovi kraljevstva su izvojevali pobedu, Fortiskju je sahranjen sa počastima, a Zarok je proteran iz zemlje. Ponovo je vladao mir i svi su se spokojno vratili svojim poslovima. Ali... čarobnjak se vratio...

Ovo je uvod u jednu od najzanimljivijih avantura svih vremena - Medievil. U pitanju je igra koja donosi jedno potpunu drugačiju, specifičnu atmosferu i za to vreme (početak 1998. godine) širok niz inovacija počevši od raznih grafičkih rešenja menija, likova i tome sličnih stvari do fantastične orkestarske muzike koja se do tada retko viđala u igrama za PS. Sem toga u pitanju je jedna od prvih igara koja je u potpunosti podržavala Dual Shock kontrolere, te su svi ponosni vlasnici ovog fantastičnog džojstika dobili potpun doživljaj. Ovde je reč o jednom od onih naslova koje treba igrati sa jako pojačanim stereo tonom i ugašenim svetlom u sobi, ne zato što je igra strašna pa treba da stvorite adekvatnu horor atmosferu, već da bi vas u potpunosti prožimala prelepa atmosfera Medievil sveta za sve vreme igranja. Sada kada znate o kakvom se ostvarenju radi, možemo nastaviti sa pričom. Dakle, zli čarobnjak se vratio i sa njim su se vratile sve one strahote koje su jednom već uznemirile ovaj miroljubiv svet. Zarok je sada bio znatno spremniji i pametniji, te je poučen svojim lošim iskustvom prvo rešio da neutrališe svog najvećeg neprijatelja - narod Galomeje i u tom cilju je pronašao čaroliju kojim je svim tim ljudima oduzeo duše i pretvorio ih u svoje robove. Kada se rešio svojih protivnika, počeo je na miru da preuređuje svet po svom ukusu. Mrtvi su na sve strane ustali, drveće Mrke šume je takođe oživelo, a stvorene se i čitave legije drugih najrazličitijih kreatura koje će vas svojim izuzetno maštovitim dizajnom zabaviti. Jedina stvar na koju Zarok nije računao je to da je oživevši mrtve probudio i svog starog neprijatelja Danijela Fortiskjua, koji će dati sve od sebe da vrati sve kao što je nekada bilo, znači mrtve - u zemlju,

okreni stranicu →





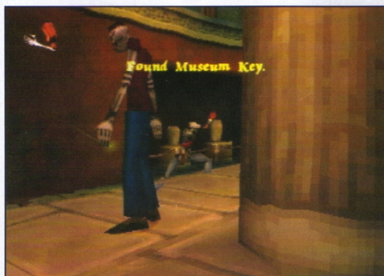
ljudima - duše, poludela strašila - u polja itd. Jedini problem je što naš Fortiskju posle nekoliko decenija boravka u memljivoj grobnici i ne izgleda baš najbolje, bolje rečeno postao je kostur bez donje vilice i jedini znak zivota u njemu je desno oko koje je još živo (u levom mu boravi crvić). Iz cele ove fabule ne treba da steknete utisak da su se tvorci igre trudili da naprave nešto strašno tipa Diabla i tome slično. Likovi koji se pojavljuju jesu monstrumi, kosturi i zombiji (mnooogo njih!), ali su oni napravljeni ne tako da budu odvratni, već simpatični. Muzika, koju sam već pominjao, u kompletu sa takvom grafičkom realizacijom stvara jednu simpatično - iracionalnu atmosferu (ali ne komičnu!) u koju se čovek lako da udubiti, a kada se jednom udubi - danima misli o tome.

Igru počinjete u grobnici samog Fortiskjua u kojoj ćete od kamenih figura (koje ožive kada im priđete) saznati sve o vašem zadatku, a nešto više o upravljanju saznajete iz knjiga koje su raspoređene po grobnici. Kada pokupite mač, bodeže i bronzani štit, možete izaći iz grobnice što ujedno predstavlja i ulazak u prvi nivo. Samo igranje se u početku sastoji iz ubijanja zombija, traženja runa koje otvaraju vrata i rešavanja poneke zagonetke, ali vremenom igra postaje mnogo više od toga. Zagonetki će biti sve više i više i pritom su sve logične i zanimljive, a za one tvrdokornije igrače je tu i veliki broj skrivenih prostorija koje sem dodatnih oružja, novca, života i amajlija kriju i cela nova poglavlja priče, čak i neke nove nivoe. U zavisnosti od toga da li ste posetili sva ovakva mesta igru možete završtiti na dva načina, jedan standardan plus još jedan super lep za one uporne - upornost su ovde programeri jako lepo nagradili (ko hoće da zna kakav je ovaj drugi kraj neka dođe do njega sam, ja ništa neću reći kako vam ne bi kvario uživanje). Vremenom Fortiskju dobija nova oružja (dugi mač, sekiru, malj, lukove...) kao i nove veštine koji nema previše ali je lepo što su uopšte tu. Hall of Fame je priča za sebe. To je mesto na koje naš kosturčić može otići posle svakog nivoa ukoliko na tom nivou pronađe i pokupi pehar duša, koji se može pokupiti jedino kada ubijete određen broj zombija. U Holu Poznatih se nalaze kipovi (i duše) najvećih junaka u istoriji Galomeje koji vam pomažu tako što vas opremaju oružjem, daju vam novac i slično. Za novac koji kroz igru stučete na određenim mestima takođe od kamenih statua možete kupiti potrošne delove svog hladnooružijskog arsenala ili popraviti nešto od opreme. Moguće je kupovati dodatne bodeže i strele, popravljati buzdovane i ostale stvari koje se od upotrebe troše i kupovati još mane za magijske mačeve.



Ubedljivo najlepša stvar u celoj igri su zagonetke od kojih su pojedine ostale neprevaziđene za ove četiri godine od kako je Medievil izašao. On su zaista raznolike i variraju od postavljanja ogromnih kamenih maski na određen način do znatno kompleksnijih. Da biste bolje shvatili o kakvom se tipu zadataka radi daću vam primer jedne od bolji misterija u igri. Na svom putu ka zamku čarobnjaka Zaroka proćićete i kroz njegov lični vrt gde je potrebno umilostiviti čuvara vrta (jeste, jeste - i on je kamena statua) kako bi vas pustio da iz vrta izađete. Da biste to uradili morate da rešite tri "nerešive" zagonetke i on će vas pustiti. Jedna od njih je - Face, like a tree. Skin like the sea. A great beast I be, yet vermin frightent me! (Lice kao drvo, koža kao more, velika bih bio zvar da me ne plaše glodari - reč je o slonu). Kada prokljuvite o kome se tu radi treba da jednog od miševa koji trčkaraju po bašti dovedete do kipa slona koji će oživeti i zagonetka je rešena. Uopšte gledano, sve su stvari u ovoj igri jako logične i treba samo malo zdravorazumski promisliti i nigde se nećete zaglaviti.

Ukupno gledano opšte karakteristike ove igre su - odlična grafika, odlične komande, fenomenalna muzika i fantastična priča. Medievil je jedna od onih igara koje treba da u svojoj kolekciji ima svaki igrač. Jedino što me je razočaralo je nastavak ove igre koji nema ni deseti deo atmosfere originalnog Medievila. Ako ga već nemate, nabavite sebi prvi deo ove sage i uživajte uz ser Danijel Fortiskjua.





TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Ponovo najnoviji trikovi šifre, vesti, opisi Pobednik

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis Pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije vesti iz sveta igara, prikaze najboljih igara, glasaj za najbolju igru nedelje. Zašto o igrama ne bi znao više od ostalih. Budi informisan na pravi način i na pravom mestu 041-20-20-20 Pobednik. Čujemo se.

PC CD-ROM: Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek Armada 2, Europa Universalis 2, AstroRock 2000, Serious Sam the Second Encounter, Hooligans: Storm Over Europe, Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen

PlayStation: Bushido Blade 2, Anna Kournikova's Super Court Tennis, Blood Omen: Legacy of Kain, Rainbow Six, Dark Forces, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Asterix, Action Man, Syphon Filter 3, Spec Ops: Covert Assault, Tomb Raider

Nintendo 64: Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Star Wars: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000

GB color / GB Advance: Lady Sia, Doom, Jurrasic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman

Dreamcast: World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Virtua Cop 2, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe

PS2 PlayStation 2: Batman: Vengeance, Spashdown, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Smuggler's Run 2: Hostile Territory, Kinetica, Baldur's Gate: Dark Alliance, Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

- 1 TRIKOVI I ŠIFRE
- abc 2 VESTI
- def 3 IGRA NEDELJE
- ghi 4 OPIS IGRE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:
pobednik@eunet.yu

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Kada pozovete 041-20-20-20 Pobednik, i izaberete opciju 1 saznaćete šifte i trikove za najnovije igre, za sve trenutno aktivne igračke platforme: PS, SONY PLAYSTATION, SONY PLAYSTATION 2 NINTENDO 64, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO GAME BOY COLOR, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SEGA DREAMCAST. Sve na jednom mestu, dostupno u svakom trenutku.



041·20·20·20

Osobe mlade od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

POTPUNO REŠENJE IGRE

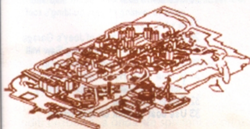
grand theft auto III



Dalji napredak u svetu kriminala

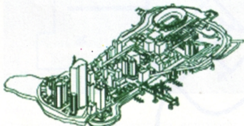
Iako je mnogim igračima samo lutanje i divljanje po gradu dovoljno zanimljivo, igra ima priču koju treba završiti. Znači, svi oni zadaci koje dobijate od lokalnih krimića vam samo otvaraju put ka glavnom cilju...

Misije smo poređali po redosledu po kojem ćete ih dobijati od mabstera, a da bi kompletirali sve misije, preporučljivo je da završite prvo sve misije kod jednog gazde, pa da onda pređete na sledećeg. Posebno teške misije i neobični slučajevi, ili novi tipovi misija će posebno biti naglašeni. Strategije koje vam dajemo su samo predlozi, jer postoji više načina da finiširate svaki zadatak. Nemojte oklevati da eksperimentišete, jer kao da nema kraja iznenađenjima u ovoj igri.



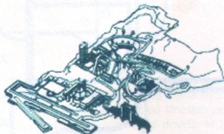
PORTLAND

Industrial zoned island



STAUNTON ISLAND

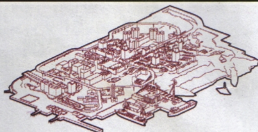
Bustling Commercial District



SHORESIDE VALE

Suburban residential area

PORTLAND



PORTLAND

Hidden Package Locations

1 North end of path
2 Head Radio Station roof (jump from El Train tracks)
3 AMco gas station roof (use street walls)
4 Inside Easy Credit Autos
5 Salvatore's Mansion
6 Beach below Salvatore's back balcony
7 Behind building in Hepburn Heights
8 Near El Burro parking lot phone
9 Between two trees
10 Use driveway to reach back of building one block south of AMco gas station
11 Climb rubble by building facing potholes
12 Near back wall
13 Use stairs to reach Luigi's Sex Club 7 roof and jump one roof west
14 Use stairs to reach Luigi's Sex Club 7 roof
15 Use alley stairs to reach roof opposite of Joey's Sex Club
16 Middle level bathrooms of Chinatowns subway
17 Inside Rush Construction Company building
18 Alleyway in backyard
19 Tramp tunnel near 8-Ball's
20 Supasave roof, (jump form El Train tracks)
21 Hong Hung Inc. back alley
22 Chinatown rooftop (use stairs)
23 Roast Peking Duck back alley
24 Inside gates behind Bitch 'n Dog Food Factory
25 Liberty Pharmaceuticals roof
26 Use stairs near Colombian ship and jump to awning of next building's roof
27 In yard, use ramp
28 Behind fence in front of Joey's Garage
29 Behind cement fence facing Saw Mill
30 Saw Mill roof via dirt mound ramp
31 Behind Turtle Head Fish Co. (requires Fish van or Garbage truck to enter)
32 End of paved pier
33 Use boat to dock on rock island

Legend
- Island Edge
- Road
- El Train Track

give me Liberty

Ovo je vaše prva misija, od koje sve počinje. Sve što treba da uradite je da vozite do lokacija prikazanih na radaru. Ako ste u stanju da upravljate vozilom tako da se ne prevrnete i zapalite, sve će biti u redu. Prva stanica je lokacija koja će postati vaše prvo skrovište. Pošto se vi i vaš novi drugar 8-ball, presvučete iz zatvorskih dronjaka poći ćete ka Sex Club-u 7, glavnom štabu Luigi Goterelli-ja.



Luigi Goterelli

Veliko slovo L na vašem radaru, ovaj čovek je vaš uvod u Mafiju. Luigi-jeve misije služe da vas upoznaju sa osnovnim aspektima gameplay-a. Keša je malo, ali ako se dokažete ovde, uskoro ćete steći nove vredne kontakte.

luigi's girl ($1,500)

Ovo je dosta opuštena misija. Treba samo da obezbedite vozilo i stignete do Portland View Hospital (bolnice) da pokupite Luigi-jevu devojčicu, Misty. Ovo će vam dati još malo prakse u vožnji i naučiti vas kako funkcioniše radar. Pošto odvezete Misty nazad u klub, misija je gotova, a vi ćete biti $1,500 dolara bogatiji.



don't SPANK ma b*tch up ($4000)

Neka propalica valja Luigi-jevim ZAPOSLENIM devojkama novu drogu po imenu SPANK. Bos hoće da mu devojke budu strejt, pa ste vi zaduženi da naučite dilera lekciju. Naučićete kako da pokupite oružje tako što će vam se ponuditi bezbolka, a onda ste spremni za pu u Portland Harbor.

Do sada ste verovatno primetili da radar pokazuje mete sa roze tačkom i koristi plavu strelicu da ukaže na važne objekte na ekranu. Posle vašeg prvog ugovorenog ubistva, morate uzeti pajserov auto i odvesti ga do Pay 'n' Spray blizu vašeg skrovišta pre nego što ga isporučite Luigi-ju u Saint Marks-u i pokupite svoju nagradu.

drive Misty for me ($1,000)

Još jednom ste šofer devjočici po imenu Misty. Ugrabite auto i pratite radar do Misty-nog apartmana u Hepburn Heights-u. Zatrubite nakoliko puta da je obavestite da ste stigli. Odbacite je do Joey-eve garaže, i zaradićete laganu hiljadarku i dobiti Joey Leone-a kao potencijalnog bosa. Možda ćete primetiti govornicu koja zvoni preko puta garaže. Marty Chonks je na drugom kraju žice.

pump-action pimp ($4,000)

Neki makroi jednostavno ne shvataju koncept teritorije. Za ovu misiju Luigi vam traži da pokupite 'giju iza Ammunation-a, koja izgleda kao sličica pištolja na vašem radaru. Ako popričate sa vlasnikom, rewći će vam samo da je pištolj pozadi. Ako hoćete možete malo provežbati gađanje na metama koje se nalaze u dvorištu.

Sad kad imate pištolj,pratite crvenu tačku na vašem radaru sve dok ne stignete makroa u Diablo Stallion-u. Ubijte dvojicu koji izađu iz automobila, ali se posebno čuvajte onoga sa sačmarom. Najlakše je da ih pregazite sa kolima.

Kad obavite posao, bićete isplaćeni i dobićete poruku na pejdžer da možete kupiti pištolj u Ammunation-u. Obavezno pokupite oružja koja ostanu iza zlikovaca i javite se Luigi-ju za sledeću misiju.

the fuzz-ball ($4,000+)

Godišnji policijski bal se održava u staroj školi i možete dobro profitirati na situaciji ako momcima u plavom obezbedite skupu zabavu. Rasute po gradu nalaze se zelene tačke koje označavaju lokacije Luigi-jevih 'radnica'. Četiri hiljadarke za minimalno 4 devojke koje dovezete, a svaka preko toga vredi $500. Brz auto u koga možete stati vi i 3 putnika je idealan, što ironijom sudbine čini policijski auto idealnim za zadatak. Sentinel ili taxi će takođe dobro poslužiti. Posle ove misije Luigi više nema posla za vas pa ćete morati da se snalazite negde drugde.



Joey Leone

Ovaj mafioza je automobilski entuzijasta i nalazi se u Trenton zoni. Njegove misije možete preuzeti samo između 5 ujutru i 9 uveče. Većina njegovih misija se dobro plaća, ali će i par njih biti poprilično teške. Ako se držite Joey-a, upoznaćete još jednu krupnu ribu u Mafiji, Tony Cipriani-ja.

mike lips' last lunch ($10,000)

Braći Forelli se mora očitati lekcija, a Joey se dosetio savršenog primera. Mike 'Lips' Forelli će ručati u određenom bistrou. Imate 6 minuta da uzmete njegov auto, odvezeta ga u 8-ball bomb shop iza Easy Credit Autos da bi ga minirali, i vratite ga nazad bez ogrebotine. Iako je moguće opraviti štetu koju načinite u Pay 'n' Spray, uverićete se da je lakše samo voziti pažljivo. Kad Lips okrene kontakt, zaradićete najveće pare u dosadašnjoj karijeri.

farewell 'chunky' lee chong ($10,000)

Chunky valja SPANK za novu bandu, najverovatnije kolumbijski kartel. Uklonite ga na bilo koji način. Naći ćete ga iza Punk Noodle štanda, i na žalost pored njega ćete naći i nekoliko članova Triade. On će početi da beži čim mu se primaknete na određenu daljinu. Možete ga stići čak i pre nego što stigne do auta, ali ako ne, moraćete ga juriti vašim automobilom. Pravilno plasiran Molotovljev rešava problem za tili čas, kao i miniranje njegovog auta.



van heist ($20,000)

Ovo je solidno teška misija u kojoj će dobre policijske snage biti tu da vas ometaju. Vaš zadatak je da izlupate blindirani Securicar sve dok čuvari ne iskoče, kada možete preuzeti vozilo i odvesti ga do skladišta. U toku misije primetićete skalu oštećenja na ekranu. Dobićete wanted level jedan onog trenutka kada dotaknete blindirano vozilo, ali ćete morati da ga lupate sve dok ne napunite skalu do kraja da bi čuvari izbegli iz vozila. U isto vreme ne trba da načinite preveliku štetu na Securicar-u niti da ga oterate u eksploziju. Kada preuzmete kontrolu nad ovim sporaćem, potrudite se da ne uletite u neki ćorsokak, da vas plavci ne bi nahvatali. El Burro će vas pejdžovati po završetku misije. Ako dovezete Securicar-ove u istu garažu, zarađivaćete sve više i više.

cipriani's chauffer ($3,000)

Za ovu misiju, Joey će vas upoznati sa svojim prijateljem i saradnikom Tony Cipriani-jem. On pokušava da iznudi reket od kineskih perionica, a vaša reputacija vas je dovela na mesto vozača njegove limuzine. Pošto ispratite radar do vaše destinacije, Toni će nastaviti da pritiska Triade na vrlo pogrešan način. Kada se vrati u vozilo, vozite pravo kroz dvojicu koji prašte ka vama i odjurite na novu lokaciju na radaru pre nego što neki od njihovih kamiona stigne do tamo. Cipriani je toliko impresioniran sa vašim vozačkim umećem da će vas definitivno zaposliti na neodređeno vreme. Od sada možete kupiti i Uzi u Ammunation-u.



dead skunk in the trunk ($10,000)

Ova misija zvuči prosto, preuzmite auto u čijem se gepeku nalazi nedavno preminuli rivali odvezite ga do prese blizu 8-ball radnje. Kada stignete na lice mesta plava strelica će pokazivati da je auto koga se morate rešiti Manana, jedan od najgorih automobila u igri. Ako pogledate pažljivije primetićete crni auto na istom parkingu i još jedan skriven niz put. U automobilima su gnevna braća Forelli, ali ne možete učiniti ništa ni jednom od njih dok misija ne počne. Nemate izbora nego da uskočite u Mananu i počnete ludo probijanje do odredišta.

Automobili koji pokušavaju da vas izguraju sa puta su mnogo brži i jači od vašeg, tako da ćete morati da prikažete sav svoj talenat. Ako se sudarite sa nekim od Forelli-ja misija će početi odmah. Pre nego što misija počne možete dovesti više automobila i ostaviti ih parkirane ispred njih da bi ih usporili. A ako mislite da ih možete ukloniti sa nekim drugim vozilom, probajte. Onog trenutka kada stignete do cilja, samo izbegavajte progonitelje na bilo koji način sve dok auto ne bude uništen.



the getaway ($30,000)

Joey Leone vam daje puno poverenja za ovu misiju. Bićete vozač za pljačku banke. Obavezno odaberite dobar auto, naša preporuka je Sentinel. Budite hladnokrvni tokom cele misije, jer morate izbeći policijske potere sve dok akcija ne počne. Vrlo pažljivo vozite od samog početka misije. Pošto zatrubite sirenom, trojica mrštavaca će izaći iz zgrade i ući u auto. Prevezite ih do banke i nikako nemojte prevideti prolaz sa plavim i zlatnim police bribe-om. Bilo bi dobro da parkirate u pravcu prolaza sa mitom i čim Joey-evi momci izlete iz banke a plave uniforme preplave kraj vi pojurite pravo na mito. To će vam u startu skinuti dve zvezice i umnogome olakšati putovanje do Pay 'n' Spray servisa. Posle toga opet hladnom vožnjom do skrovišta i dobićete svoj deo.

Marty Chonks

Vlasnik Bitch 'n' Dog Food fabrike ima gomilu ličnih problema i želi da mu vi pomognete. Njegovi poslovi su jednostavni i slabo plaćeni. Njegove misije prihvatate javljanjem na govornicu pored Joey-eve auto radnje i to samo tokom dana.

The crook ($1,000)

Marty hoće da odvezete zarđali Perennial parkiran ispred njegove fabrike da pokupite njegovog menadžera banke u Chintown-u i dovezete ga nazad u fabriku. Pošto se Marty pobrine za svoje finansijske probleme, morate se rešiti dokaza, tj. odvesti auto do automobilske prese na drugom kraju grada. Posle svega Chonks će iskašljati tričavu hiljadarku za vaš trud.

The thieves ($3,000)

Marty je unajmio lopove da provale u njegov stan da bi iscenirao prevaru sa osiguranjem, ali oni sada hoće više keša. I opet ista priča, moraćete da odvezete auto (ovog puta Sentinel) da pokupite lopove. Pošto ih dovezete Marty-ju, moraćete da prefarbate auto da sakrijete dokaze i vratite ga gde ste ga našli.

The wife ($2,000)

Ponovo Marty? Uzmite auto koji je Chonks pripremio za vas, onda pokupite njegovu enu iz salona i odvezite je do fabrike. Kad Marty završi sa njom moraćete da oterate auto u jezero. Samo se potrudite da ne budete u vozilu kad upadne u vodu. Ako je potrebno uzmite drugi auto da odgurate ovaj u vodu.

Her lover ($4,000)

Do ovog trenutka su vam verovatno već dojadili i Marty i njegovi poslovi. Uzmite fabrički auto, pokupite pajsera i odvezite ga Chonksu. Stvari se odvijaju malo drugačije ovoga puta, ali vi svejedno dobijate svoje pare i nećete morati da se majate sa ovim propalitetom.

El Burro

Iako je on sitna riba u velikoj šemi, El Burro prepoznaje vaš talenat. Njegove misije prihvatate kada začujete zvonjavu na govornici na Hepburn Heights-u.

Turismo ($10,000)

Pre nego što vam El Burro poveri pravi zadatak, moraćete da se dokažete u trci protiv nekoliko BRZIH Cheetah-a. Ako vi sa vašim vozilom dođete u kontakt sa nekim od drugih vozača tra odmah počinje. Nećete moći da uništite nijedno od protivničkih vozila čak ni sa oružjem jer su blindirani. Jedino što možete učiniti je da im blokirate put na samom startu tako što ćete parkirati neko krupno vozilo poput autobusa ili kamiona. I da pronađete jako brz auto za trku. Trka se odvija kroz ceo grad sa 18 obaveznih checkpointa. Naravno da vam nikakva surova brzina neće pomoći ako ne budete stići na cilj u jednom komadu.

I scream, you scream ($6,000)

Evo još crnog humora. El Burro traži od vas da mu donesete aktovku koja sadrži bombu. Pošto preuzmete bombu, pratite radar do Mr. Whoopee sladoledžijskog kamiončeta. Pažljivo vozite do sledeće lokacije u Portland View. Parkirajte kamionče, zazvonite i uklonite se sa vidika. Kada Forelli banda alavo poleti ka sladoledu aktivirajte bombu koja će pobiti većinu bandu. Za preostale imajte dovoljno olova ili ih pregazite kolima.

Trial by fire ($10,000)

Vaša sledeća misija je jednostavna. Zgrabite bacač plamena, pratite radar do Chintowna i propržite Triade. Morate ispeći 20 njih za dva minuta. Ovo roštiljanje će vam sigurno podići



wanted level zbog količine poanike koju proizvodite ali ni panduri vam neće predstavljati problem, jer kad već roštiljate dohvatite i plavce malo...

Zaradili ste lakih 10,000, iako od sada imate Triade na vratu za stalno...

Big-'n'-veiny ($20,000)

El Burro nije čovek koji bi dozvolio nekom da ukrade celu njegovu kolekciju porno časopisa, da ih rasturi po gradu i OSTANE ŽIV. Naravno, na vama je da uskočite u kombi i krenete za zlikovcem kad se da u bekstvo. Vreme počinje da vam se odbrojava od 20 sekundi, a dobićete po dodatnu sekundu za svaki časopis koji pregazite. Budite vrlo pažljivi da ne prevrnete vaše vozilo dok onaj ne zaustavi svoj kombi i izađe napolje, kada ga naravno treba ukokati. Kad odbavite tovar do knjižare za odrasle, El Burro će vam dati specijalni znak pažnje.

Toni Cipriani

Ovaj bajo ima svoj privatni rat sa Triadama i vrlo je rad da i vas uvuče u njega. Toni je krupna figura u Mafiji, i preko njega ćete se upoznati sa čovekom broj jedan u poslu. Moramo napomenuti da nije neophodno da završite sve Cipriani misije da bi prihvatili Salvatore-ovu bomb da base misiju i pređete na Staunton Island.

Toni Cipriani ($10,000)

Na vašem prvom poslu za Mr. Cipriani-ja ćete na sebe navući gnev i mržnju svake Triade u Portlandu i sami sebi otežati dobijanje nekih

skrivenih detalja igre. Upozorili smo vas. Sama misija od vas zahteva da uništite tri kombija puna Triada koje imate na radaru. Prvo ćete poći do 8-ball bomb shop da pokupite kutiju granata, bilo da odlučite ili ne da ih upotrebite za ovu misiju. Prva dva kombija će se kretati normalno ukoliko ne pokušate da ih isterate sa puta. Kada odradite prva dva kombada, treći će podivljati i znatno vam otežati posao. Granatama ćete možda teško uništiti kombije, ali je moguće. Kao drugu varijantu možete koristiti udaranje vozilom i drive-by Uzi napade (pucanje iz vozila) ili ih prosto otmite i rešite ih se kako znate.

The pick-up ($10,000)

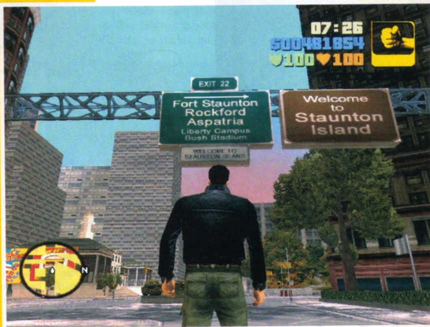
Vaš sledeći posao je da donesete reket, koji je slučajno baš u srcu Chinatowna. Kao što ste mogli i da pretpostavite onog sekunda kad uzmete paket zaskaču vas Triade. Ako niste uvezli auto u prolaz moguće je i da dobijete bitku čistom silom (samo nemojte stajati u sred meteža i hvatati olovo). Ali sa obzirom da je prolaz dovoljno širok da u njega možete uvesti auto, i kao što ste već više puta do sada imali priliku da se uverite, mnogo ćete bolje proći ako ih pregazite kolima.

Salvatore called a meeting ($15,000)

Vreme je da malo provozate limuzinu. Kad vozite normalno ne oklevajte da često koristite kočnicu, ako ne želite da se brukate sa izgrebanom limuzinom. Salvatore Leone, kralj mafije u Liberty City-ju, je sazvao miting i napravio diskutabilnu odluku da se svi njegovi najbolji ljudi voze u istom autu. Kada prihvatite misiju počinje igra PRATITE radar. Pokupićete limuzinu iz Joey-eve garaže i produžiti do Luigi-jevog kluba i onda do Toni-jevog restorana.
Kada Cipriani uđe u auto, Triade upadaju sa teškim kombijima u pokušaju da ubiju više muva jednim udarcem. Trebaće vam mnogo znanja i malo sreće da stignete do ulaza u Leone-ovu rezidenciju, gde morate izbeći još dve Triade koji blokiraju ulaz. Pazite na vašu desnu stranu. Kada uđete u Salvatore-ovu garažu morate kompletirati još jedan Salvatore-ov zadatak pre nego što možete dalje napredovati u igri.

Triads and tribulations ($30,000)

Toni-ju je konačno dosta Triada, pa šalje svoja dva čoveka zajedno sa vama u atentat na trojicu vođa Triada. Da bi efikasno koristili pojačanje koje ste dobili obezbedite vozilo u koje mogu stati putnici. Na radaru imate tri mete i počinjete.
Jedan od vođa se nalazi u istoj zoni koju je Chunky voleo da posećuje i nije dostupna vozilima. Kada vi i vađi momci završite sa prvom metom krenite ka sledećoj lokaciji na radaru.
Još jedan od glavešina bleji ispred fabrike ribe. Shvatićete da ima podršku kada mu priđete ali nije u pitanju ništa što vi i vađi poslovni saradnici ne možete da rešite. Pre nego što pođete ka trećoj lokaciji, možete iskoristiti priliku da ukradete Belly Up kamion za ribu. Najzaštićenija meta je iza kapija Turtle Head Fish kompanije. Postoji više načina da ga uklonite, uključujući lob udarce granatama ili Molotovljevim koktelima, ili iskoristite kamion da razvalite kapiju ili šta god vam padne na pamet.



Blow fish ($30,000)

Ovo je vrlo linearna i relativno laka misija. Treba da odvezete minirano vozilo i odvezete ga u fabriku ribe iz prošle misije. Jedina caka je ta što vozite đubretarsku kršinu, a imate vremensko ograničenje i merač oštećenja tj. bomba se može aktivirati i pre vremena. Pošto preuzmete vozilo od 8-balla, vozite staloženo sve do kapije fabrike. Kad se kapija otvori parkirajte u plavom markeru, aktivirajte bombu i dajte petama vetra. Ovom eksplozijom završavate Tonijeve misije.

Salvatore Leone
Sal je čovek na vrhu u Portlandu. Donu se dopadate na prvi pogled i nudi vam četiri misije.



Chaperone ($10,000)

Vaša prva usluga Salvatore-u je da izvedete njegovu omiljenu devojčicu uveče u grad iako ćete vi samo voziti. I to ponovo limuzinu. Prvo ćete morati da vozite mladu damu do dokova da kupi malo stimulativnih sredstava od njenog omiljenog snabdevača Chico-a. Od njega saznaje za žurku u Atlantic Quays-u, što postaje vaša sledeća destinacija. Morate da odbacite Mariu i sačekate je, imajući na umu da nikada nije na odmet biti spreman da napustite žurku u žurbi. Ne zadugo posle toga začućete zvuk sirena i upadate u sred policijske racije. Obezbeđenje će pripucati na pandure a organi reda će zauzvrat otvoriti vatru po masi. Ne mrdajte dok Maria ne bude bezbedna u automobilu. A onda po gasu i nazad u rezidenciju Leone.

Cutting the grass ($15,000)

Možda izgleda prosto, ali ovde imamo nekoliko alternativnih pristupa koje vredi pomenuti. Sal sumnja da odnekud informacije cure u kolumbijski kartel. Saznaćete da je Curly Joe pacov. Dobijate informaciju da Curly obično uzima taksi kući kada završi posao u Sex Clubu 7.
Ako budete pratili njegov taksi do cilja, na ekranu ćete imati skalu koja označava koliko je meta sumnjičava. Zato se bolje držite podalje od njega dok ne stigne do odredišta. Postoji i zanimljiva varijanta u kojoj ćete ukrasti taksi i vi lično ga prevesti do Portland Harbora. Pošto se Sal-ove sumnje potvrde, na vama je da eliminišete izdajnika.

Bomb da base ($150,000)

Ovaj poslić je podeljen u dva dela i u suštini je najteža misija do sada. Poenta je da očitate kolumbijcima lekciju. Prvi deo je dosta kratak. Pošto prihvatite misiju posetite 8-balla. Trebaće vam 100,000 da pokrijete troškove. 8-ball će vam dati snajper i spremni ste da počnete.
Uskočite u auto i odvezite se do Portland Harbora zajedno sa Osmicom. Kada stignete do naznačene lokacije, partner će vam reći da će on uskočiti u čamac kad opalite prvi hitac. Ako hoćete sbi da malo olakšate misiju, pronađite adrenalinsku pilulu na donjem nivou na desno koja će vam značajno olakšati nišanjenje. Nađite dobru lokaciju sa koje ćete pucati (poželjno na krovu skladišta) i počnite. Onog trenutka kada opalite prvi metak, Osmica kreće. Morate mu obezbediti čist put i osigurati da kolumbijci ne dobiju šansu da ga izrešetaju. Pucajte u crvenkaste buriće koji će eksplodirati i eliminisati protivnike. Ako dobro obavite posao, Osmica će postaviti bombe i misija je skoro gotova. Kad brod potone povratićete svoju investiciju plus dodatnih 50,000.

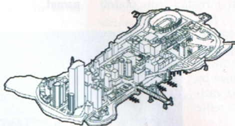
Last requests ($20,000)

Upozorenje

Pošto prihvatite ovu misiju, možete smatrati svoje veze u mafiji prekinutim. Portland će za vas postati vrlo vruća teritorija tako da bi bilo dobro da završite sve što imate u Portlandu (rampage misije, skrivene predmete i ostalo...) pre nego što prihvatite Salvatore-ovu finalnu misiju.
Zadatak je sledeći. Salvatore traži od vas da mu učinite SITNU uslugu - da se rešite prokazanog vozila. Čini vam se da je ovo ISPOD vaših

STAUNTON ISLAND





STAUNTON ISLAND

Hidden Package Locations

34 Between garage and sea wall
35 Behind Rock* sign
36 Hospital overhang
37 Stadium entrance
38 Street-side of university
39 2nd level room inside construction building
40 Top of bridge (use steel beams)
41 Inside Colombian Garage
42 Inside construction site
43 Garage next to carpark
44 Second floor of carpark
45 Uncle BJ's Deli & Grocery alley
46 On rooftop (jump off bridge)
47 Under tunnel, near a ramp
48 Basketball court
49 Center median of drawbridge
50 Beneath park bridge
51 End of dock
52 Alleyway near Callahan Bridge
53 Top of museum stairs
54 Jump from pier
55 Police station back lot
56 Lot leading to Police station
57 Behind Church
58 End of alley
59 AMco underground parking garage
60 Top of AMco roof
61 Inside building, upstairs
62 Door facing intersection
63 Roof in projects area
64 Behind some rocks
65 Behind building in projects area
66 Underground carpark
67 Top of walkway
68 Behind statue
69 Kenji's casino roof

Legend

- Island Edge
- Road
- El Train Track

mogućnosti, zar ne? Dok budete putovali ka Red Light Districtu dobićete poruku na pejdžer od Marie. Automobil kojeg treba da se rešite je podešen da eksplodira kada date kontakt! Poslušajte Mariino upozorenje i pratite radar preko Callahan Bridge-a do novootvorenog puta za Staunton Island. Kao dodatak lociranju novog skrovišta, primetiće novu tačku na radaru - Asuka Kasen, Mariin Yakuza kontakt. Vaša sledeća misija je test lojalnosti, pa bi bilo dobro da istražite novi teren i osmotrite. Kada budete spremni pođite ka velikom A na vašem radaru.

Asuka Kasen

Mariin prijatelj, Asuka, je vaš dodir sa Yakuzom i on je vaš prvi bos na Staunton Islandu. Yakuza Stinger koji je parkiran ispred Mariine kuće je odličan auto za većinu misija, a same Yakuze će vas uvek tretirati dobro.

Sayonara salvatore ($25,000)

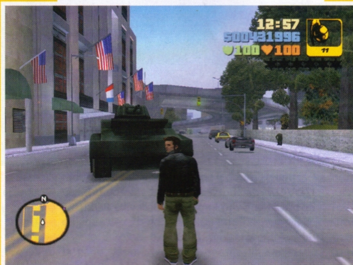
Ova misija zahteva od vas da smeknete vašeg bivšeg šefa Salvatore-a da bi dokazali svoju lojalnost Yakuzama. Kada prihvatite ovu misiju, Asuka će vas obavestiti da napušta Sex Club 7 za tri sata. Postoji više načina da završite ovu misiju a mi vam preporučujemo da čak snimite igru i pokušate da ovu misiju završite na još neki način, sigurno ćete uživati.
U ovom stadijumu igre trebalo bi da možete da kupite granate, AK-47 i snajper u Ammunation-u. Sve dok ne dođete baš blizu Salvatoreovi ljudi neće biti alarmirani na vaše prisustvo. Snajper će vam poslužiti za klasični atentat. Preko puta kluba je zgrada čije stepenice vode na krov otpozadi što vam daje idelan ugao.
Međutim, pucanj možete izvesti i sa ulice pošto su ljudi sa oružjem normalna pojava na ulicama Liberty City-ja. Kada meta napusti klub, prosto nanišanite i pucajte i vaša misija je gotova. Možete takođe pokušati i sa granatama, Moloteovljevim koktelčićima ili autom ili ga sačekajte ispred kuće. Ovo je jedna od najliberlanijih misija u igri, pa sami odlučite kako ćete je završiti.

Paparazzi purge ($5,000)

Fotograf nekog žutog magazina bi da napravi nekoliko snimaka Asuke i Marie. On se mota oko dokova. A na vama je da otmete čamac da bi pojurili i eliminisali metu. Ako otmete policijski čamac, moći ćete da pucate sa čamca i da potopite njegov. Ako ga ne uništite pre nego što stigne do dokova, moraćete da ga što pre stignete ili da nastavite poteru kolima. Ako meta uspe da napravi dovoljnu distancu između sebe i vas misija je propala.

Under surveillance ($15,000)

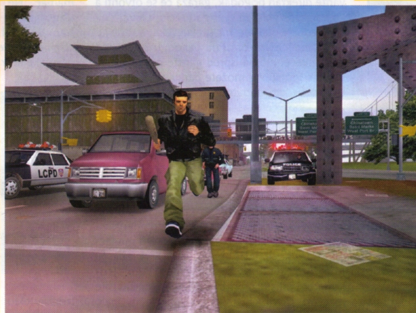
Za razliku od sayonara salvatore misije, ovde vam je snajper neophodan za zadatak. Pokupite jedan u Ammunationu ako ga već nemate ili možda nemate dovoljno municije za isti. Više meta će se pojaviti na radaru, a vi birajte redosled. Samo pazite na vremensko ograničenje.
Velike plave strele označavaju mete kada su vam u vidnom polju. Većina vaših protivnika se nalaze u zgradi preko puta Kenji kazina. Popnite se stepenicama na vrh i posmicajte špijune. Još jedna grupa mafijaša se nalazi blizu kombija i okomiće se na vas ako vas primete. Poskidajte i njih iz daljine ili sa granatom ili nekim jačim oružjem. Ima još špijuna koji se motaju po parku, pa ih se rešite kako znate.



Posle ove misije moći ćete da primate misije i od Asukinog brata Kenji-ja, a i od Yardie šefa King Courtney-a za dodatne tezgice.

Payday for ray ($10,000)

Ovaj posao je trka protiv vremena koja će vas



verovatno podsetiti na film Die Hard. Dobićete kovertu koja sadrži isplatu za korumpiranog policajca, ali umesto da je isporučite direktno njemu on će tražiti od vas da jurite po gradu od govornice do govornice. Treba vam brz auto i wanted level NULA.
Vozićete u Torrington, Belleville, Liberrty Campus i nazad u Belleville pre nego što se tajmer isključi i sretnete se sa Ray-om u javnom kupatilu. Govornice mogu biti teže uočljive, pa ćete morati da pokušate par puta...

Two-faced tanner ($20,000)

Asuka traži da uklonite pandura koji se infiltrirao u organizaciju. Možda će vam biti poznat ovaj lik, razmislite samo, pandur na tajnom zadatku koji vozi automobile, khm... Ali biznis je biznis. Tannerov auto je parkiran ispred kazina, ali mu neće prići sve dok vi ne dođete do plavog markera.

Upozoravamo vas da će prvi vaš agresivni akt dovesti do toga da vam wanted level skoči na 4 zvezdice što ovaj zadatak čini opasno teškim. Sa pravim oružjem bi mogli da pogodite metu čim on napusti kazino, ali ima i drugih načina da ga smaknete. Ako pokušate da udarate njegov auto vašim dok ne eksplodira će biti poprilično teško pa bi mogli i da pripucate iz kola. Možete i da ga pošaljete na kupanje u jezero, šte je vrlo efektno pod uslovom da imate dovoljno teško vozilo. Bilo kako bilo kad ga odradite dobićete svojih dvadeset 'ljada.

King Courtney

Ovaj Yardie bos će vas kontaktirati preko govornice nedaleko od vašeg skrovišta. Kao i El Burro, Courtney traži od vas da se dokažete u trci pre nego što vam poveri svoje prljave poslove.

Bling-bling scramble ($1,000 puta broj checkpointa)

King vas poziva da se takmičite u trci preko Staunton Islanda. Ovog puta, umesto da budete prvi na finiš liniji, treba da imate najviše overenih checkpointa. Trebaće vam i brz i izdržljiv auto, jer ćete imati nekoliko garantovanih čukanja tokom trke. Preporučujemo Stingera, Infernusa i Cheetaha.
Svaki put kad neki od vozača overi check, on nestaje i svi hitaju ka sledećem. Kad vi overite checkpoint bivate nagrađeni sa hiljadarkom. Pošto vam ne trebaju svi checkpointi za pobedu, a takmičite se sa nekoliko vozača, ne očekuje vas težak put do pobede.

Uzi-rider ($10,000)

Pošto prihvatite ovu misiju, dvojica od Kingovih ljudi će doći da vas pokupe u Perennialu. Dobijate instrukcije da vozite do Hepburn Heightsa u Portlandu i uklonite 10 Diablosa iz svog automobila. Ako izađete iz auta misija propada, a Kingovi ljudi će to smatrati kao čin izdaje.
Trebalo bi da nađete dosta Diablosa unaokolo koje možete ili pregaziti ili napucati drive-by tehnikom. Pay 'n' Spray je odmah uz ulicu ako panduru počnu da vam prave probleme. Kad ispunite kvotu, odvezite se nazad u Staunton Island i odbacite vaše nove prijatelje u Newportu.

Gang car round up ($10,000)

Da bi mogli da operišu komotno na neprijateljskoj teritoriji, Yardies-i moraju da nabave nekoliko protivničkih vozila. Yakuza Stinger nije problem, ali za Mafia Sentinel i Diablo Stallion ćete morati da se vratite u Portland, gde jedva čekaju da vas vide. Na nišanu.
Mafia Sentinel je najveći izazov, pa bi bilo najbolje da po njega pođete prvog. Od svih bandi u Portlandu koje vas mrze, Mafia je najopasnija. Čak i ako nikada ne zaustavljate auto, par hitaca iz sačmare će vas srediti pre nego što shvatite šta se dešava. Pokušajte da maznete auto a da se pritom ne približite suviše njihovoj teritoriji i vratite se u Staunton **ŠTO BRŽE**.
I za Diablo Stallion ćete morati da se vratite nazad ali sve dok nema Mafie, nema ni većih problema. Hepburn Heights blizu vašeg starog skrovišta je idealno mesto da otemete ovaj auto. Yakuza Stinger ćete lako pronaći ako prokrstarite po gradu preko dana blizu Love Media zgrade ili Asukinog stana, ili prosto pozajmite neki koji prolazi ulicama Staunton Islanda.
Pošto ste se dočepali svih vozila odvezite ih u malu garažu naznačenu na mapi. Parkirajte ih pažljivo i završili ste misiju.



Kingdom come ($10,000)

Ako igrate ovu misiju prvi put i ne znate šta da očekujete, čeka vas iznenađenje. Prvo imate minut i po da stignet do parkinga u Bedfordu, pa uzmite brz auto. Kad stignete tamo, treba da dobavite vozilo koje sadrži nešto od vrednosti za King Courtney-ja. U kolima je poruka od njegove bivše devojke i u trenutku...
Na početku ste praktično okruženi kombijima, ali imate par sekundi pre prvog udarnog talasa. Ako imate pristup nekom moćnom oružju kao što je M16 ili rocket launcher, iskoristite ga da odmah smaknete jednog od kombija. Posle ovoga bežite ka jednom od izlaza. Ako vas progone okrenite se i eliminišite ih sa bezbedne daljine. Lagano osvajajte prostor sve dok ne budete imali čist hitac ka kombiju ili smaknite ludaka koji stoj i dovoljno blizu kombija da bi ga ubili eksplozijom kombija. Ako dozvolite nekom od njih da vam se previše približi, ostavite sve i bežite ili ste gotovi. Moraćete da uništite sva četiri kombija da bi kompletirali misiju.

Ray Machowski

Veliko R na vašem radaru je paranoični, korumpirani pandur koji je spreman da debelo



IZDVOJI da bi se zaštitio. Njegova baza operacija je javno kupatilo u Belleville Parku.

Silence the sneak ($30,000)

Postoji čovek pod programom zaštite svedoka koji je spreman da svedoči protiv Raya. To ne smete dozvoliti. Pratite radar do apartmana u Newportu gde je meta prikrivena. Sinematik koji sledi će vam skrenuti pažnju na otvoreni prozor.
Morate ubaviti Molotova ili granatu kroz otvoreni prozor da bi zbrisali svedoka, što može biti nezgodna operacija. Samo budite uporni i pokušajte da ne ubijete sebe. Kada ostvarite direktan pogodak, garaža će se otvoriti a ka vama će poleteti mnogo vrućeg olova, dok će svedok pokušate da utekne u automobilu. Metu možete blokirati na parkingu uz pomoć nekog većeg vozila ispred garaže pre nego što ubacite granatu ili možete parkirati vaše vozilo u prolazu kao dodatnu meru predostrožnosti. Zarobljenog ćete ga lako regulisati, a vama na volju je i da preskočite sve ovo i upustite se u jurnjavu za njim. Svakako misija nije gotova dok svedok nije ućutkan.

Arms shortage ($10,000)

Uspešan završetak ove misije bi mogao biti vrlo koristan u vašoj karijeri. Suma određena za nagradu je nebitna, ali pristup vojnom magacinu i te kako jeste bitan. Ray vas šalje u Rockford da pomognete njegovom jednorukom prijatelju protiv Kartela. Kada završite razgovor sa vašim novim kolegom imate malo dragocenog vremena da se pripremite za napad.
Pored glavnog ulaza je mali prolaz u zadnjem uglu skladišta koji je krcat moćnim oružjem, uključujući M16 i rocket launcher. Da bi se dočepali poslednjeg moraćete se popeti na krov vašeg vozila (poželjno VISOKOG vozila) i onda skočite na kutije. Možete takođe razmisliti da li da upotrebite Barracks OL da blokirate glavnu kapiju ili da iskorisite vozilo koje ste dovezli da blokirate drugi ulaz. Kad završite i sa poslednjim pripadnikom kartela radnja počinje sa radom.

Evidence dash ($10,000)

Kompletiranjem ove misije steći ćete naklonost najmoćnijeg čoveka na Staunton Islandu. Pikap prevozi dokaze koji bi mogli da značajno oštete čovekovu reputaciju. Moraćete da izlupate kamionče 6 puta da bi istresli sve dokaze, a onda da zapalite i vozilo i dokumenta. Samim dodirom sa pikapom ćete dobiti dve zvezdice, pa ako ne želite da trošite vreme da smanjite wanted level, prosto pazite na policijske automobile. Trebaće vam i brz i izdržljiv auto za ovu misiju.

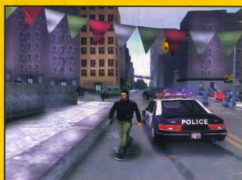
Gone fishing ($15,000)

Iz razloga sigurnosti Ray traži od vas da eliminišete njegovog partnera. Naći ćete metu kod dokova blizu Portland Rocka. Otmite policijski čamac i pošaljite ga na dno jezera, ali se čuvajte mina koje ostavlja u vodi. Možete ga pozdraviti i ponekom raketicom ako ste kupili neku u Army Surplus radnjici.

Plaster blaster ($10,000)

Čovek kojeg ste pokušali da ubijete u misiji silence the sneak, je živ mada se ne oseća dobro. Ipak on je i dalje voljan da da svoj iskaz što se Rayu nikako ne sviđa. Imaćete još jednu šansu da ga smaknete i sprečite da Machowski završi u ćuzi.

Svedoka transportuju u amblantnim kolima. U stvari postoje dva vozila od kojih je jedno mamac. Ne postoji način da ih razlikujete vizuelno pa ćete morati da rizikujete. Od trenutka kad nasrnete na ambulantna kola dobićete 3 zvezdice. Ako izlupate prava kola (ili ih popalite raketom) iz njih će ispasti vrlo



izdržljiv oklop u kojem se nalazi svedok. Da bi ga uništili moraćete da mu nanesete više štete nego samom kombiju, tako da možda ne bi bilo loše da posetite Pay 'n' Spray da bi skinuli wanted level. Ako nećete da čekate počnite najluđi mogući maltret, gazite ga automobilom i udrite sa najjačim oružjima koje imate. Samo ne pokušavajte sa Molotovima ili bacačem plamena jer je otporan na plamen.

Kenji Kasen

Asukin brat vodi veliki kazino i predvodi Yakuze na Satunton Islandu. Kenji za vas ima

nekoiko dobro plaćenih poslića, tako da zapamtite - ne ujedajte ruku koja vas hrani, barem dok ne nestane hrane...

Kanbu bust-out ($30,000)

Ova misija predstavlja atentat na Liberty City Police Department u Torringtonu. Prvo ćete morati da DOBAVITE policijski auto, koji ćete onda odvesti u u 8-ball Newport shop na ugradnju eksploziva. Kad to obavite, odvezite auto pažljivo kroz kapiju u policijsku stanicu. Parkirajte kako je naznačeno, aktivirajte bombu i potražite zaklon. Pošto bomba eksplodira, Kenjijev saradnik će biti slobodan a vi ćete imati 3 zvezdice. Brzo uskočite u policijski auto i vozite na desno da pokupite police bribe. Na putu do sledeće destinacije na radaru (Pay 'n' Spray naravno) ugrabite pravi trenutak da zamenite vozilo. Pošto ga ofarbate, odbacite putnika na zadnju tačku na radaru i zaradili ste svojih 30 kila.

Grad theft auto ($25,000)

Kenji želi da svojoj kolekciji automobila prido-da još i Stingera, Infernusa i Cheetaha.



Automobili će biti označeni na radaru, a vi posao morate završiti za 6 minuta. Što je još važnije, autići moraju biti u perfektnom stanju. (KO ČAŠA, heh)
Ako napravite ma i najmanju ogrebotinu moraćete da odvezete auto u Pay 'n' Spray koji zgodno lociran pored garaže. Ova procedura će vam oduzeti i vremena i novca, pa se potrudite da je izbegnete. Da bi izbegli dodatnu frustraciju, vro pažljivo parkirajte auto i sačekajte poruku da ste obavili svaki posao pojedinačno, pre nego što izađete iz vozila.

Deal steal ($25,000)

Yardiji i Kartel su napravili dil nepovoljan po Yakuze. Na vama je da raskinete ugovor. Vozite severno od Newporta i ukradite jedan od Yardie Lobosa. Oni su crvenkasti sa svetlijim krovom, a možete se i igrati sa hidraulikom dok se vozite. Odvezite svoj novi auto do naznačene tačke na radaru da bi saznali lokaciju planiranog sastanka između Yardija i Kartela.
Svirnite u pozdrav Kartelu, a onda nemilosrdno pregazite većinu. Pošto ste završili, uklonite vozila i pokupite aktovku. Odnesite je Kenjiju i završili ste.

Shia ($10,000)

Možda su sve prave Yakuze zauzete. Bez obzi-



ra, vaš je posao da prokrstarite gradom i prikupite reket. U početku je dovoljno jednostavno pratiti radar. Prosto ćete svratiti i pokupiti 'rice. Zvrčka je u tome kad u Belleville Parku saznate da su opljačkani i nemaju čime da plate. Odgovorni su Diablosi, pa ćete morati da svratite do Portlanda da rešite problem. Vaš radar će pratiti tašnu sve do Hepburn Heightsa. Ovi momci nikad neće naučiti. Ako imate snajper, lako ćete posmicati svakog pojedinačno iz daljine bez buke. Samo budite dovoljno daleko. Ako ne, tu je i dirktniji pristup. Kada je tašna u vašim rukama, odnesite je Kenjiu u kazino.

Smack down ($10,000 + $1,000 za svakog eliminisanog Yardija)

Vaši raniji pokušaji da uništite odnose Yardija i Kartela ipak nisu imali uspeha, pa vas gnevni Kenji šalje u akciju eliminacije što više Yardie dilera. Kad počnete napad, dileri će dići graju telefonima, pa nećete imati baš previše vreme-



na da završite misiju. Definitivno vam treba brz auto za ovu misiju.

Dileri su male rozikaste tačkice na vašem radaru. Ima ih svuda unaokolo pa ne morate birati. Prosto nađite najbližeg distributera SPANKa, eliminišite ga i nađite sledećeg. Najbrži i najefikasniji način da ih smaknete je da ih pregazite kolima, ali pripazite na pešake, jer će vam se plavci naći na vratu očas posla. Ipak, ova misija ne bi trebalo da vam zada mnogo muke. Pošto ste smakli minimum od 9'8 Yardija, vaš posao sa Kenjijem je zaključen.

Donald Love

Jedan od najuticajnijih i najmoćnijih ljudi u Liberty City-ju, Love sebe smatra nedodirljivim od strane zakona. Misije za njega ćete izvršavati na Satuntonu i Shoreside-u, a mnoge od njih su nezgodne.

Liberator ($40,000)

Ova misija zahteva od as da izbavite starog Donaldovog prijatelja iz kandži Kartela. Drže ga u skladištu u Aspatriji. Moraćete da otmete Cartel cruiser da bi se infiltrirali u njihovo skrovište, tako da ćete morati malo da se provozate da bi našli neki. Fort Staunton je prosto krcat ovim velikim plavim kamionima, pa bi možda bilo dobro da prvo potražite tamo.
Kada budete u posedu Kartelovog vozila, pođite ka njihovom skrovištu prikazanom na radaru. Kapija se neće otvoriti sve dok ne dovezete cruiser direktno ispred nje tako da imate nekoliko opcija. Ponovo, snajper je sjajan način da iskoristite slabosti AI-a. Sa odgovarajuće uzvišene tačke možete ih posmicati neprimećeni. Kada eliminišete sve koji su na otvorenom moraćete da prođete garaže u potrazi za taocem. Na levom kraju od ulaza treba da otvorite drugu garažu. Unutra je čuvar. Ubijte ga i dovedite starijeg gospodina u Donaldove prostorije. Ne bi bilo loše da zadržite cruisera za sledeću misiju.

Waka-gashira wipeout

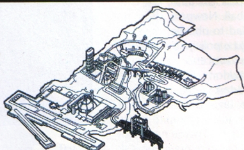
U cilju da zakuvate odnose između Kolumbijaca i Yakuza, Love traži od vas da smaknete Kenji Kasena. Pre nego što izvršite hit, očigledno morate završiti sve Kenjijeve misije, tj. ako vam je stalo da ih sve završite. Kad budete spremni sedite za volan Cartel cruisera i uputite se ka garaži na više nivoa u Newportu gde Kenji ima sastanak.

Kad se popnete na poslednji sprat, brzo završite sa Kenjijem (označen je plavom strelicom) i nagazite gas. Ne usporavajte ni zbog čega, ili će vam Kenjijevi čuvari potprašiti pete. Ako baš žudite da prvo smaknete dvojicu prangijaša ispred njega, pregazite Kenjija i nanišanite vozilom rampu na suprotnoj strani parkinga. Nikako ne usporavajte jer imate tri zvezdice. Vozite sve dok ne izađete iz Newporta i tada je misija završena.

A drop in the ocean

Završavanjem ove misije otvara vam se treća i finalna zona u igri, Shoreside Vale. Iz nekog neobjašnjenog razloga, 6 vrlo važnih paketa nepoznate sadržine će biti izbačeni iz teretnog aviona u zaliv. Donald ih želi, a vaš je posao da ih donesete. Brz čamac ćete lako naći na dokovima iza Asukine lokacije. Kad nabavite čamac, odvezite se na lokaciju na radaru koja označava avion. Avion će početi da izbacuje tovar posle dva minuta od početka misije, bez

SHORESIDE VALE



SHORESIDE VALE

Hidden Packages

70 West dome
71 East dome
72 First Tower
73 Lower dam helipad
74 Behind boulder
75 Behind most western house
76 Porch of third most western house
77 Porch of fourth most western house
78 In swimming pool of mansion
79 Picnic tables
80 Drop to roof from cement walls, enter fenced in area
81 In overpass tunnel
82 On roof behind Police station
83 Behind oil drum building
84 Behind billboard and van
85 Aparments entrance
86 Between apartment buildings
87 Blue container east of hospital
88 Behind hospital
89 Rooftop (use stairs to climb opposite building and jump to roof)
90 Between garage and wall
91 Under wooden bridge
92 Across from airport parking lot
93 Under wing of plane
94 Near dome
95 Under plane
96 Between airport and billboards
97 Lowest subway level
98 On helipad
99 Runway near water
100 End of runway

Legend

- Island Edge
- Road
- El Train Track

obzira gde se vi nalazili. Pošto pokupite pakete, wanted level će vam se popeti na PET ZVEZDICA!!! Od ovog trenutka na vratu će vam biti iskusni FBI vozači u brzim crnim automobilima. Na vama je da odlučite hoćete li da se dokažete kao majstor za volanom na putu do Love Media ili da prvo posetite Pay 'n' Spray. Kada završite ovaj posao, saznaćete da je most koji vodi u Shoreside Vale popravljen.



I dok Shoreside Vale nije toliko bogat misijama i tajnama kao druga dva ostrva, ova zona JE najteža.
Ne bi bilo loše da odvezete par taxi misija ili se čisto provozajte unaokolo pre nego što počnete prve misije. Možda bi mogli da probate da obavite prvo Rayovu misiju jer ćete u njoj dobiti nešto što će vam biti od koristi za ostale misije.

D-Ice

Vođa Red Jacks će vam poslati poruku na pejdžer čim stignete u Shoreside Vale. I dok je njegova banda jedna od najmanjih u igri, on će nekako uspeti da skrpi nešto keša da bi koristio vaše usluge u par misija.

Uzi-money ($10,000)

Glavni rivali Red Jacksa su grozni Purple Nines. D-Ice zahteva od vas nekoliko drive-by pucnjava u cilju oslabljivanja neprijateljskih snaga. Cilj je da smaknete 20 Ninesa na krcatim ulicama Wichita Gardensa, što može biti vrlo težak zadatak. Prilikom napada nemojte voziti prebrzo, jer ćete rasuti rafal previše široko. Kolateralna šteta u vidu pešaka je u redu, samo ako ne preterate, jer vam nikako ne trebaju organi za vratom. Omiljeno vozilo Ninesa je Rump XL, a najboje bi bilo da misiju odradite bez mnogo napuštanja vozila.

Toyminator ($10,000)

Ova misija je ista kao i ostale Toyz misije, samo što je ulog značajno veći. Imate 4 eksplozivna RC vozila da uništite tri od devet Ninesa. Pritisnite krug kad im budete dovoljno blizu da bi aktivirali eksploziv, ali nemojte pogrešiti više od jednom.

Rigged to blow ($10,000)

Neko, pretpostavljeno neki od Ninesa, je minirao D-Iceov ganc nov Infernus. Moraćete da odvezete auto čak do St. Marks garaže u Portlandu da bi vam demontirali bombu. Vozite vrlo pažljivo jer će samo par preciznih hitaca biti dovoljni da aktiviraju bombu. Pošto je auto deminiran, odvezite ga PAŽLJIVO do mesta odakle ste ga uzeli, kako je naznačeno na radaru. Ako ga ogrebete sledei vam vožnja do Pay 'n' Spraya.

Bullion run ($25,000)

Avion koji je nosio dragocenu platinu se srušio u zoni Pike's Creeka. Reč je o velikoj lovi, pa vas D-Ice šalje u pomenutu oblast da prikupite rasute komade i donesete ih nazad u njegovu garažu. U toku misije primetićete da vam prikupljanjem komada platine automobil postaje sve teži i teži. Znači nađite veliki auto sa mnogo konjića opd haubom. Ne morate sve komade odneti u garažu u jednoj turi. Ako panduri pokušaju da vas zaustave samo ih odvedite u drugom pravcu i vratite se svom poslu. Kad prikupite 30 komada možete i da odmorite...



Rumble ($10,000)

Za ovu misiju će vam i te kako trebati maksimalna energija i armor. Na kraju krajeva pozvani ste na fajt. Kada prihvatite misiju,odvezite se do D-Iceovog brata za dodatni info. Lokacija je Wichita Gardens. Propozicije su - bez automobila i bez vatrenog oružja. Pa čak i sečiva i ostala priručna sredstva su pod sumnjom.

A kada stignete na odredište možete se slobodno razmahati. Ako uspete da grupišete Ninese biće vam značajno lakše da ih opeglate. Samo vredno udarajte, šutirajte i već primenjujte stečene tehnike dok svi ne budu u horizotali.

Donald Love

Mr. Love ima za vas još nekoliko poslića pošto otključate Shoreside Vale.

Grand theft aero ($50,000)

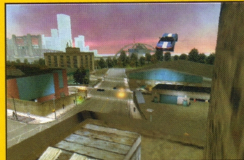
Ova misija je na neki način nastavak misije a drop in the ocean. Avion koji je izbacivao tovar se sada nalazi u hangaru na aerodromu Francis International, a vi treba da nabavite pravi predmet za Donalda. Zaputite se ka Shoreside Valeu, pa ka aerordromu, ali budite pažljivi u prilazu tački na radaru. Avion čuvaju članovi Kartela, koji će vas spucati kao ništa ako nesmotreno izletite pred njih.
Snajper će vam biti vrlo poželjan za ovu misiju. Kada počistite četvoricu kartelovaca, ustanovićete da se ono što tražite više ne nalazi u avionu. Onda ćete primetiti kombi sa velikom plavom strelom preko njega, i iako ćete verovatno prvo pomisliti da treba da ga oduvate, treba da učinite upravo suprotno. Ispitajte ga pažljivo da bi shvatili da pripada Panlantic Construction Company. Sledeći korak je da pronađete gradilište na Staunton Islandu.
Na samom gradilištu se nalaze mnogobrojni Kartel pucači, pa ćete prvo morate da izvršite temeljno čišćenje terena (preporučljivo sa snajperom) pre nego što krenete unutra. Kada ih sve ukinete, uđite u lift a onda sledi sinematik. Uzećete paket i naći sa Asukom, koji će preuzeti zonu nakon ove misije. Još misija - kasnije...

Escort service ($40,000)

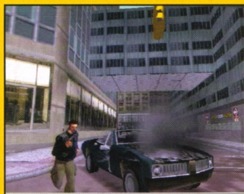
U poređenju sa Love-ovom prošlom misijom, ova je vrlo jednostavna. Samo što je naslov misije zavarava. Pratićete čoveka kojeg ste spasli ranije da bi potvrdili sadržaj paketa koji ste dobili u prošloj misiji. Kartel hoće dotični predmet nazad, pa ćete morate da ih malo OBESHRABRITE i zaštitite kamion u kojem se nalazi matori. Prosto udarajte i napucavajte tj. brinite se o napadačima sve dok vaš kolega ne stigne do AMco garaže i ne parkira se.

Decoy ($35,000)

Ovo je nastavak prošle misije. Kao što sam naslov misije kaže, vi ćete biti mamac da bi skunuli pritisak sa čovek kojeg ste upravo ispratili. Kad uskočite u naznačeni auto, postaćete vrlo tražena roba. VRLO tražena roba. ŠEST ZVEZDICA!!!



Moraćete da izbegavate policiju, FBI i vojsku puna tri minuta! Najlakši način da ovo obavite je da se zabodete negde u garažu ili u Pay 'n' Spray (iako vam to neće skinuti wanted level). Kao alternativno rešenje možete bežati u metro ili na aerodrom. Onog trenutka kada vreme istekne - bezbedni ste.
Posle ove misije, dolaskom u Love Media Building, dobićete titulu "love's disappearance". Mogli su i da smisle neku bolju titulu, ali dobro...
Ovim ste završili sa Donijem.



Ray Machowski
Ray ima još jedan, poslednji zadatak za vas... da ga izvedete iz Liberty City-ja.

Marked man ($20,000 i ključ od Rayovog šteka)

Machowski je tražen od strane FBI, i traži od vas da ga odvezete na aerodrom. Imate samo tri minuta da to obavite, a ne možete koristiti mos jer je CIA pokrila celu oblast. Imate dve opcije - možete poći ili podzemnim saobraćajnim tunelom ili metroom. Koju god rutu da odaberete, naučite je dobro PRE početka misije.
Dakle, stignite do plavog kruga ispred aerodroma što je brže moguće a da usput ne ubijete Raya ili sebe ;). Kad ga istovarite on će vas nagraditi ključevima od svog skrovišta. Ispratite radar do nove destinacija (još jednom izbegavajući most) i naći ćete M16, AK-47, rocket launcher i blindiranog Patriota. Patriot je posebno vredan, pa se potrudite da ga ne prevrnete ili upropastite.

Asuka Kasen

Sada na novoj lokaciji, i ne znajući da ste vi ubili Kenjija, Asuka ima još par misija za vas.

Bait ($35,000)

Po početku misije na ekranu radara će se jedna žuta i tri roze tačke. Žuta predstavlja vaše kolege Yakuze, a roze su mete. Vaš zadatak je da se odvezete do svake od meta (Cartel cruiseri) i odvedete ih nazad do Asukinih ljudi. Možete ih privesti jednog po jednog ili celu bandu odjednom. Propratite efikasan rad Yakuza u tretiranju Kartela i uskoro ćete pokupiti sve repa.

Espresso 2 go ($40,000)

Ovo je verovatno najteža misija koju ćete dobiti od Yakuza. Vaš posao je da uništite 9 Espresso 2 Go štandova za osam minuta. Tajmer počinje da kuca od trenutka kada uništite prvu metu, što je makar mala pomoć. Ali zato ćete imati veliku otežavajuću okolnost u tome što se markeri za kafiće neće pojaviti na radaru sve dok im ne priđete jako blizu. Što bolje poznajete Liberty City to bolje po vas...
Prva stvar koju morate učiniti je da potražite lokacije svih meta u Portlandu, Staunton Islandu i Shoreside Valeu. Kada se dobro upoznate sa njihovim lokacijama, odaberite metu koja vam je najlakša za start i krenite...
Verovatno će vam biti najlakše da mete uništite uz pomoć rocket launchera, jer ćete na taj način



verovatno pretrpeti najmanje štete na vašem automobilu. Želimo vam sreću, trebaće vam!

S.A.M. ($45,000)

Ovog puta treba da oborite avion krcat sa SPANK-om, a iako rocket launcher nije dizajniran kao raketa zemlja-vazduh, poslužiće svrsi. Pratite radar do drvenog doka, gde vas čekaju i čamac i rocket launcher. Onda se povezite čamcem do nove destinacije. Budite na oprezu zbog Kartelovih patrola u blizini piste, i sačekajte da vaš radar registruje avion. Nakon toga hitro potražite avion na horizontu i nanišanite ga. Posle eksplozije morate pokupiti 8 rasutih paketa, i uz wanted level od 4 zvezdice, vratite se nazad do Asuke.
Kad završite ovu misiju, utvrdićete da više nema pravih misija, osim ucene. Vaša stara poznanica Catalina, je ubila Asuku i kidnapovala Mariju i zahteva otkup od pola miliona dolara. Ako ste kratki sa kešom, možete probati po koju vigilante ili taxi misiju. Kad budete spremni, pođite na sastanak sa Catalinom.



Catalina
Ovo je finalna misija u igri. The PAY DAY has come!!!

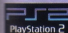
The exchanege ($1,000,000)

Ovo je bez sumnje vrlo TEŠKA misija. Pošto se parkirate u plavom krugu, sledi sinematik u kojem stvari kreću LOŠIM TOKOM! Kad ponovo dobijete kontrolu nad dešavanjima morate što pre dograbiti pištolj sa zemlje. Uskočite za volan automobila i pregazite svaku neposrednu pretnju, i usput pokupite sva oružja koja možete. Izađite napolje onuda kuda ste ušli pa ponovo sledi sinematik helikoptera koji leti u pravcu brane.

Naravno, sada morate stići do brane na najbrži mogući način. Oko ulaza se nalaze prave MASE kartelovaca i vozila. Gledajte da dignete u vazduh neko vozilo ili ih eliminišite na vama najlakši način (ako ima lakog načina da to učinite ;)). Pre nego što nastavite dalje obavezno pokupite snajper koji se nalazi sa desne strane puta. Kako nailazite na sledeće grupe neprijatelja koristite sve što vam je pri ruci da ih obrišete, oružjem ili vozilima. Napredujte sa oprezom i već pri samom kraju obavezno poskidajte čuvare na kulama sa snajperom. Čuvajte se Barracks OL-a ili raketa iz helikoptera kojima vas Catalina velikodušno časćava, ukoliko je već uzletela u datom trenutku.
Pažljivo se popnite uz stepenice i uklonite preostale pretnje. Samo vodite računa da slučajno ne pogodite i Mariu. Dočepajte se obližnjeg rocket launchera i lagano uzmite Katalinin helikopter u nišan.
Gotovo.







sony playstation 2

Prisoner Of War

Hints:

Alkohol i cigarete - Uvek ponesi sa sobom alkohol i cigarete kada ih pronađeš u toku istraživanja kampa. Neophodni su da bi podmitio stražare, da bi dobijao potrebne stvari od ostalih zatvorenika. Takođe mogu biti upotrebljeni u zamenu za tvoje već konfiskovane stvari.



Kamenje - u gomilama šljunka pronađi kamenje. Pritisni X dok si u prvom licu da bi ga bacao, sa ciljem da odvučeš pažnju stražarima. Napomena: možeš poneti maksimum 15 komada.

Neprimetno kretanje - Pritisni B da bi se sporije kretao kada se šunjaš iza stražara. Takođe, izbegavaj da udaraš u objekte dok se šunjaš.

Nacističke uniforme - Ako nosiš Nacističku uniformu dok istražuješ kamp, kloni se Nacista sa višim činovima. U stanju su da detektuju tvoje prerušavanje.



Šifre:

Dino - Neograničeno zdravlje
ger1eng5 - Sva poglavlja
Boston - First Person Mod
Foxy - Top Down Mod
Quincy - Opažanje stražara
alltimes - Svi događaji u toku dana
coretimes - Glavni događaj
defaultm - Samo prvo poglavlje
farleymydog - Samo glavni trenutni događaji

Legion: The Legend Of Excalibur

Zadrži item-e - Uđi u misiju i uzmi item-e koje želiš da zadržiš. Zatim, izađi iz misije, i vrati se u zamak i pokreni ponovo misiju. Kada se budeš vratio, svi itemi koje si pokupio će sada biti kod tebe. Sledeći put kada budeš otvorio istu škrinju, biće u njoj zlata i ako prodaš item, ponovo ćeš dobiti zlato.

Dupliraj item-e - Kad stigneš do tačke u igri gde možeš da pokreneš vitezove koje vodiš oko Okruglog stola pre misije, izaberi osobu čiji item želiš da dupliraš, i osobu za koju želiš da dupliraš dati item. Osoba opremljena item-om sada mora ići u borbu i poginuti, dozvoljavajući da opremiš drugog viteza item-ima koje je ova osoba imala. Posle ovoga, završi misiju i dozvoli da se uradi auto-save. Na startu sledeće misije izaberi iste ljude kao i pre. Primetićeš da vitez kome si dozvolio da pogine ima istu opremu koju je imao i na početku misije, a vitez kome si dao opremu ima istu opremu takođe. Ovo će ti dozvoliti da imaš duplirane item-e sve dok ih ti sam ne skineš iz inventara bilo kog viteza. Ovo može biti dobro i za čuvanje novca u Trezoru igre, kada je neka bolja oprema skuplja.



Pobeđivanje Šamana - Ako imaš problema da pobediš Shaman Boss-a, seti se da u gradu imaš izcelitelja. Ako se vratiš tamo, on će izlečiti Artura i Gvinervu i vratiti im zdravlje, dajući ti na taj način mogućnost da se vratiš Shaman-u i nastaviš borbu. Ovakva strategija bi trebalo da ti omogući da lako pošalješ Shaman-a da da Morgan-u Arturovu poruku.

Monster Jam Maximum Destruction

Nova vozila:

1983 Grave Digger:
Pobedi u prvoj sezoni u cash grab modu pri normalnom setovanju težine igre.

20th Anniversary Grave Digger:
Pobedi u drugoj sezoni u cash grab modu pri normalnom setovanju težine igre.

The Incredible Hulk:
Pobedi u trećoj sezoni u cash grab modu pri normalnom setovanju težine igre.

Championship truck:
Pobedi u sezoni pod bilo kojim setovanjem težine igre da bi otključao šampionat verziju vozila koja koristiš.

NFL Blitz 2003

Cheat mode:
Pritisni L2, R2, i X (Juke, Turbo, i Hurdle) da bi promenio slike ispod kaciga u versus ekranu. Brojevi iz ove liste ukazuju na broj pritisaka na svaki taster. Nakon promenjene ikone, pritisni D-pad u naznačenom pravcu da bi osposobio kod. Ime koda i zvuk će potvrditi pravilan unos koda. Na primer, da bi ubacio 1-2-3 Levo, pritisni L2, R2 (2), X(3), Levo.



Kodovi:
Extra vreme 0-0-1 Desno
Isključivanje Auto-Passing ikone 0-0-3 Dole
Auto-Passing ikona: 0-0-3 Gore
Big feet 0-2-5 Levo
Loader snage: 0-2-5 Desno
Chimp mod: 0-2-5 Gore
Hromirana lopta: 0-3-0 Dole
Klasična lopta: 0-3-0 Levo
Brže trčanje: 0-3-2 Levo
Centralni Park: 0-3-3 Desno
Arktik stanica: 0-3-4 Dole
Trening polja: 0-3-5 Gore
Sgoreer Blitzing: 0-5-4 Gore
Turnament mod: 1-1-1 Dole
Sgoreer field goals: 1-2-3 Levo
Čisti vremenski uslovi: 1-2-3 Desno
Bez udaranja lopte: 1-4-1 Gore
Ogromne glave: 1-4-5 Levo
Velike glave: 2-0-0 Desno
Velike glave timova: 2-0-3 Desno
Više vremena za ubacivanje kodova:: 2-1-2 Desno
Uvek QB (dva ljudska igrača u timu): 2-2-2 Levo
Uvek primalac (dva ljudska igrača u timu): 2-2-2 Desno
Magla na terenu: 2-3-2 Dole
Brzi pasovi: 2-4-0 Levo
Midway tim: 2-5-3 Desno
Rollos tim: 2-5-4 Gore
Tim bildera: 3-1-0 Gore
Neo Tokyo tim: 3-4-4 Dole
Armageddon tim: 5-4-3 Desno
Brew Dawgs tim: 4-3-2 Dole
Gsmers tim: 5-0-1 Gore
Pametan kompjuterski izbor tima: 3-1-4 Dole
Bez označavanja primaoca: 3-2-1 Dole

Noftle mod: 3-2-5 Gore
Ekstra igra za odbranu: 3-3-3 Dole
Više tumbanja: 3-4-5 Gore
Showtime mod: 3-5-1 Desno
Bez presretanja: 3-5-5 Gore
Crunch Mod tim: 4-0-3 Desno
Jači napad: 4-1-2 Gore
Neograničeni turbo: 4-1-5 Gore
Jača odbrana: 4-2-1 Gore
Bez replay-a: 5-5-4 Desno
Sneg: 5-5-5 Levo
Kiša: 5-5-5 Desno
Isključivanje kompjuterske asistencije:1 0-1-2 Dole
Prikazivanje više polja:1 0-2-1 Desno

1. Potrebna asistencija i drugog igrača

Skriveni igrači: Ubaci sledeće ID i PIN vrednosti da bi otključao odgovarajuće igrače.

ID PIN
BEAR 1985
CLOWN 1974
COWBOY 1996
DEER 1997
DOLPHIN 1972
EAGLE 1981
HORSE 1999
PATRIOT 2002
LION 1963
PINTO 1966
PIRATE 2001
RAM 2000
TIGER 1977
VIKING 1977

Onimusha 2

Pokreni igru i izgubi život tri puta. Pojaviće se poruka u kojoj će pisati da je novi, još lakši nivo težine na raspolaganju.
Napomena: Ne možeš dostići Onimusha rang kada igraš na najlakšem nivou težine.

Hard mod:
Uspešno završi igru na normalnoj težini.

Nagrade na kraju igre:
Uspešno završi igru da bi otključao Scenario Route opciju, Man In Black mod, Team Onimusha mod, i Puzzle Illusion Dream Dimension mini-igru.



Team Onimusha ubistvo jednim udarcem:
Uspešno završi igru u Team Onimusha modu da bi otključao opciju za replay Team Onimusha sa ubistvom jednim udarcem.

Strongest equipment mode:
Uspešno završi igru pri najtežem režimu igre. Startuj novu igru da bi započeo sa Blazing Fire Sword, 20,000 u novcu, 30 Intense Medicines, 10 Wood, svim nivoima 3 štita, neograničenom municijom, i uvek punom veštinom (skill-om).

Issen mod:
Uspešno završi Oni Organization mini-igru. Moraš udariti sa One Flash napadom da bi oštetio protivnika.

Puzzle Illusion Dream Dimension:
Uspešno završi igru sa svim Paintings Of Beauties.

Kožni kostim:
Uspešno završi igru sa Onimusha rangom (činom).

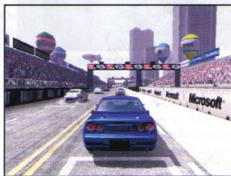
Oyuu's vrsta kostima:
Završi scenario sa 100%.

Sega GT 2002

Nitros - Može se uzeti tek nakon igranja 24h. Idi u sekciju sa polovnim delovima. Za $1800 možeš uzeti bocu sa Nitro Oxidom, koji se upotrebljava samo u Drag Racing-u. Da bi ga upotrebio, pritisni Y. Koristi ga promišljeno, zato što se može koristiti samo jednom.

Laka zarada novca - Otključaj GT40 Concept auto iz Season 1 Official trka. Možeš ga kupiti za $150,000, a zatim prodati za $185,000 - $195,000. Potrebno je samo jedan do dva "dana" u igri da bi se na njemu profitiralo $35,000 do $45,000.

Super Racing Muffler (izduv) - Završi drugu sezonu i zatim se trkaj u hatchback event-u. Ukoliko pokreneš hatchback event pre druge sezone, moguće je da trik neće raditi. Nakon uspeha u drugoj sezoni. Kupi Civic Type R 02 i potpuno modifikuj auto. Trkaj se u hatchback event-u i stigni prvi.



Optimalno podešavanje automobila za trku:
- Vešanje - Racing ili originalno podešavanje
- Auspuh - Muffler 3
- Menjač - High Gear Kit
- Kočnice - Racing ili Super Racing (za neke automobile, nisu neophodne Super Racing kočnice)
- Port Polish - Da
- Gume- Super Racing
- Redukcija težine - Step 4
- Interkuler - Super Racing (na turbo kolima)

Skraćenice za motorne pogone:
- FR = Motor napred, pogon na zadnjim točkovima
- MR = Motor u sredini, pogon na zadnjim točkovima
- FF = Motor napred, pogon na prednjim točkovima
- RR = Motor pozadi, pogon na zadnjim točkovima
- 4WD = Pogon na sva četiri točka. U Sega GT 2002, neka 4WD vozila su zapravo AWD (all-wheel drive). AWD prenosi snagu motora na sva četiri točka.

Street Hoops

Otključavanje novih poteza:

Whooow -.- Pritisni R2, Levo, Desno, O.
Shamgod -.- Pritisni L1, L2, Gore .
Around The World -.- Pritisni R2, L1, Dole, X.
Maja Look -.- Hold R1 + R2 and pritisni .
Look Up -.- Pritisni L2, R2, Dole, Gore, O.
Slip N Slide -.- Pritisni R1, L1, .
Trik udesno -.- Pritisni Gore, Dole, Desno.
Trik ulevo -.- Pritisni Gore, Dole, Levo.



Alternativne boje dresova - Kada kupuješ dreseve, pritisni Gore ili Dole da bi promenio boju dresa.

Odabir lopte na terenu - Pritisni O, , O, L1, O, , , u cheat ekranu.

Lako oduzimanje lopte - Pritisni R1, , , , R1, L2, O, R2 u cheat ekranu.

Otključavanje terena - Da bi otključavao terene, potrebno je igrati World Tournament mod. Kada otključaš Coquis, takođe otključavaš San Juan, Puerto Rico terene. Pređi i njih i otključaće se London i London team tereni.
U cheat ekranu pritisni za:

Pimp Uniforms - R1, , O, L2.

Black Ball - R2, R2, O, L2.

Block Party - R1, O, L2, R2.

Brick City Uniforms - R1, L2, R1, L1, O, , R1, L1.

Clown Uniforms - , L1, , O.

Cowboy Uniforms - O, R2, R2, R1.

Elvis uniforms - O, L2, R2, L2, L2, R2, L1, L2

Normal Ball - R1, , , L1.

Power Game - R2, O, L2, O.

Perfect field goals - O, O, O, , , , R1, R2

Red, White and Blue Ball - O, R2, , R2.

Santa Uniforms - R2, L2, R2, L2.

Shot release text - L1, L1, R1, R1, O, O, ,

Tuxedo uniforms - L2, L2, O,

Kung-Fu outfits - O, O, , L1.

Speedy - Da bi otključao speedy moraš startovati World Tournament. Speedy će se tada automatski otključati.

Otključavanje novih igrača:

Otključavanje Half Man-Half Amazing-a - Kada igraš World Tournament mod, igraćeš protiv Urban Hitmen-a. Pobedi ga da bi otključao Half Man-Half Amazing-a. Napomena: Potrebno ti je $10,000 da bi igrao kao on.

And1 igrači - Da bi otključao sve licencirane And1 igrače, (Hot Sauce, Headache, Main Event, Half man, Speedy, Booger, i A-O) samo pobedi u World Tournament-u i za svakog ćeš platiti $10,000.

Cypress Hill, DJ Muggz, i Bobo - Pobedi u World Tournament-u sa "Greatest of all time" nivoom težine.

Lil' Romeo i Master P - Idi u Foot Action prodavnicu i potroši par hiljada dolara na P.Miller-ovu odeću. Kupi najskuplje pantalone, majicu, kačket, naočare i patike za tim. Kada budeš izašao, Master P i Lil - Romeo će stajati napolju.

San Juan Coquis Team - Pobedi u World Tournament-u jedanput, pod Balla nivoom težine.
Silk The Shocker - Pobedi Lord of The Court-a u Šekspirovom Parku.

Londonski Vitezovi - Pobedi u World Tournament-u dva puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine.

Athens Minotauri - Pobedi u World Tournament-u tri puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine.
Kinshasha Ratnici - Pobedi u World Tournament-u četiri puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine.

Xzhibit - Osvoji "Lord of the Court" status na "Venice Beach" terenu na bilo kojem nivou težine

Gran Turismo Concept Geneva

Ace mod: Selektuj single race mod, zatim pritisni L1 + R1 u ekranu za odabir težine da bi se prikazala "Ace level" opcija.

Demo mod: Umesto da čekate da se posle nekog vremena u meniju sam pokrene demo mod, pritisnite trougao u glavnom meniju. Demoi će krenuti redom.

Toyota Pod trka: Uspešno završi "license mod" sa bronzanom medaljom ili boljom da bi otključao "Pod Race" opciju u game status meniju.



Japanska startna sekvenca: Osvoji zlato na svim stazama pri srednjoj težini igre u single race modu.

Gran Turismo Concept 2001: Tokyo FMV sevenca: Kompletiraj 50% trka da bi otključao Gran Turismo Concept 2001: Tokyo FMV sekvencu u game status ekranu.

The Mark Of Kri

Unesi sledeće kodove u title screen-u:

Nepobedivi Rau - , O, X, , O, , X, O, X, , O, X

Neograničene strele: Pritisni X, O, (2), X, , O(2), X, (2), X.



Jaki oponenti: Pritisni X, O, (2), X, , O(2), X, O(2), X.

Slabi oponenti: Pritisni X, O(2), , X, (2), O.

Puna snaga: Pritisni X(4), (4), O(4).

Isključi AI (veštačku inteligenciju kompjuterski vođenih protivnika) na popríštu borbe:- Pritisni X, O(3), X, (3), X, O, , X.

Odabir oružja: Pronađi svakog "Tuku" na svim nivoima da bi otključao opciju u "Sage"-u koja ti omogućava odabir oružja na bilo kom nivou

Otključavanje Arena: Uspešno završi sve izazove na nivou da bi otključao arenu tog nivoa.

The Thing

Hints:

Budi pažljiv - Obrati pažnju na svoj tim. Ako vidiš nekoga da radi nepravilne stvari, kao što je na primer da ne puca na neprijatelja kad se pojavi ili se udaljava isuviše od tebe dok ti hodaš, budi pažljiv jer to može biti znak da je zaražen. Kako god, nemoj trošiti Blood Test Kit na njega da bi video da li si u pravu. Samo budi na oprezu jer može mutirati u bilo kom trenutku. Ovo isto važi i za tebe, ako tvoj tim uoči da radiš iste stvari, upitaće se za tvoje poverenje i mogu te napasti.

Čuvaj tim na okupu - Slušaj svoj tim. Oni će ti reći kako se osećaju. Ako čuješ nekoga da kaže nešto slično izreci: We're gonna die, proveri tim meni i vidi kako je tom članu tima. Ako se pojavi X preko njegovog lica dok se nekontrolisano trese, uzmi Tazer i šokiraj ga. Sačekaj da se smiri, pomeri se sa tog polja, i vrati mu njegov pištolj. Može se desiti da bude ljut, ali kad ubijete nekoliko neprijatelja biće mu dobro. U suprotnom, može se desiti da počne sa paljbom po tebi i tvom timu, zavaršavajući tako što će pucati sebi u glavu.



Skriveni trailer (video insert) - Sačekaj oko minut u glavnom meniju da bi video dugačak, neskraćivan, televizijski tejler za igru.

Pribor za testiranje krvi - Sačuvaj pribor za testiranje krvi da bi pokazao svom timu da nisi zaražen kako bi zadobio njihovo poverenje. Korišćenje testa na članove tima je beskorisno jer oni nasumice postaju zaraženi, i obično "puknu" u roku od minut od trenutka zaraze.

Lekari i Medicinski paketi - Uvek se trudi da sačuvaš lekare u životu, zato što medicinskih paketa može biti malo i mogu biti daleko. Ako želiš da tvoj lekar izleči člana tima, kaži svom timu da stane, zatim poguraj svog lakara ka ranjenom članu tima. Ako je mnogo povređen, lekar će ga izlečiti.

Čuvaj municiju - Trudi se da ne daješ svima u timu isto oružje zato što će se tvoje oružje brzo potrošiti. Dobra kombinacija je da ti budeš sa Shotgun-om ili Machine gun-om, tvoj drugi čovek sa onim što ti u ovom slučaju ne koristiš, zatim pištolj. Ostalo zavisi od tvojih zaliha oružja.

Uvek zatvaraj vrata za sobom kad ulaziš u sobu. Ovo će sprečiti neprijatelja da uđe i napadne te.

Drugi "Boss" - Uđi u sobu (garažu), namesti osigurač (popravi električni panel koji upravlja dizalicom). Onda korakni unazad prema vrati-

ma i baci granate između kutija na Boss-a. Ako gleda u tebe, to znači da si ga direktno pogodio! Nastavi da bacaš granate dok ne počne da gori. Možeš bacati i dalje ako želiš. Zatim trči na drugu stranu sobe (pored kamiona) i uključi prekidač na zidu (ubiće ga struja)... obavezno imaj kod sebe pakovanja health-a. Ne dozvoli da se prekidač isključi dok god on nije mrtav! Ne treba ti mnogo vremena za to... onda isključi prekidač iza mrtvog Boss-a i vrati se nazad da sačuvaš poziciju pre nego što nastaviš dalje! Srećno!

Treći "Boss": Kako da ga pobediš - Trči oko Boss-a u krug dok pucaš u njega sa mitraljezom. Kad mu se smanji health, koristi bacač plamena da ga dokrajčiš. Ako to dobro uradiš, možeš ga ubiti čak i da ne budeš povređen. Kad ubiješ Boss-a, Thing u staklu u sobi će se razbiti, i vrata će biti otvorena sa nekoliko udaraca.

Neka te doktor prati u borbi sa Thing-om: Koristi sledeći trik, neka doktor uđe sa tobom u istu sobu dok se boriš sa drugim velikim Thing-om. Idi do vrata velike garaže. Približi doktora vratima, takođe. Zatim mu reci da te više ne prati. Gurni ga što je više moguće blizu vrata; i dovoljno blizu tebe tako da se, kad lagano udariš prekidač da otvoriš vrata, on ne pomeri. Pre nego što udariš prekidač, reci mu da te ponovo prati. Udari prekidač i kad se pojaviš u zaključanoj sobi sa drugim velikim Thing-om, on bi trebalo da bude pored tebe. Koristi ga da te leči dok se boriš.



Gubitak poverenja nekog od člana tima, vraćanje poslušnosti - Kad je nečije poverenje narandžasto i neće da uradi bilo šta za tebe, uđi u prvo lice i nanišani pušku tri sekunde na njega. Sada će raditi za tebe sve i bez dobrog poverenja.

Tunel na putu - U nivou gde se prvo nalaziš u tunelu, idi do kamiona. Digni u vazduh bure da bi ubio sva mala stvorenja. Sad možeš, a i ne moraš iskoristiti inženjera da ti popravi svetla. Prati levi zid nazad do vrata kroz koja si došao i stani blizu njih. Tu se nalazi Šetač (Walker) zaključan u nekoj od kutija. Baci granatu da razbiješ kutiju i pusti šetača napolje. Trči nazad do kamiona, ili još bolje, ostani tu da gledaš (ako su svetla uključena). Stražari neće napraviti krvoproliće, ali će dobro namučiti Šetača. Kad on ubije stražare, pusti ga da šeta oko tebe (ne napuštajući osnovno polje) onda zapali bure. Ako uradiš kako treba, ubićeš šetača bez muke.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Specijalni potezi za karaktere:

Mat Hoffman -
Back Flip Tailwhip - Pritisni Desno, Dole, .
Barhop - Pritisni Desno, Levo, O.
Peacock - Pritisni Levo, Gore, O.

Cory Nastazio -
Back Flip Tabletop X-Down - Pritisni Gore, Levo, .
Back Flip Tailwhip - Pritisni Desno, Levo, O.
Half Barspin Tailwhip - Pritisni Levo, Desno, .

Day Smith -
Back Flip One Footer - Pritisni Levo, Desno, .
Decade Air - Pritisni Desno, Levo, O.
Pendulum - Pritisni Levo, Dole, .

Joe Kowalski -
Half Barspin Tailwhip - Pritisni Gore, Levo, O.
No Footed Candybar One Hander - Pritisni Desno, Levo, .
Sgoreerman One Hander - Pritisni Levo, Desno, O.

Kevin Robinson -
Pendulum - Levo, Desno, .
Rocket One Footer Candybar - Desno, Levo, O.
No Handed Backflip - Dole, Desno, .

Mike Escamilla -
Back Flip No Footer - Pritisni Levo, Desno, O.
Body Varial - Pritisni Desno, Gore, .
Decade Air - Pritisni Desno, Levo, .

Nate Wessel -
Back Flip No Footer - Pritisni Desno, Levo, O.
Pendulum - Pritisni Levo, Desno, .
Sgoreerman Double Seat Grab - Pritisni Dole, Levo, .



Rick Thorne -
No Hander Backflip - Pritisni Dole, Desno .
One Handed Swing Leg - Pritisni Desno, Levo, O.
Rocket One Footer Candybar - Pritisni Desno, Levo, O.

Ruben Alcantara -
Decade Air - Pritisni Levo, Desno, O.
Double Tailwhip - Pritisni Dole, Levo, O.
Sgoreerman One Hander - Pritisni Desno, Levo, .

Seth Kimbrough -
Barhop - Pritisni Levo, Desno, .
Sgoreerman Seat Grab Truckdriver - Pritisni Desno, Dole, .
Swing Leg - Pritisni Levo, Desno, O.

Simon Tabron -
900 - Pritisni Levo, Dole, .
Double Front Peg Grab - Pritisni Desno, Levo, .
Swing Leg - Pritisni Levo, Desno, O.

Vanessa -
Barhop - Pritisni Gore, Levo, .
Rocket One Footer Candybar - Pritisni Levo, Desno, O.
Swing Leg - Pritisni Desno, Levo, .

Volcano -
Back Flip No Footer - Pritisni Levo, Desno, .
One Hander Swing Leg - Pritisni Dole, Desno, .
Rocket One Foot Candybar - Pritisni Desno, Levo, O.

Bigfoot special -
Backflip No Footer: Pritisni Desno, Levo, O
Sgoreerman One Hander: Pritisni Levo, Desno,
Decade Air: Pritisni Desno, Gore, O.

NFL 2K3

Brza priprema:
Selektuj franchise mod. Drži Y dok ostali timovi prave izbor, da bi se ubrzao proces pripreme.
Završna FMV sekvenca: Kompletiraj 75% trka da bi otključao završnu FMV sekvencu.

Stuntman

Master kod - Unesi MUssOn kao (osetljivo na mala/velika slova) ime vozača u meniju nove igre (New Game).

Sva vozila - Unesi svoje ime u glavni meni kao (ChUmP) da bi dobio sva vozila u Stunt Constructor ili Training modu.

Sve igračke - Unesi svoje ime kao (MeFf) u meni nove igre da bi otključao igračke u Stunt Constructor modu.

Svi treileri - unesi svoje ime kao (FellA) u meniju nove igre.

Walkthrough:
http://www.a2zcheat.com/cheats/psx2/s/Archive/stuntman-faq-wkt.txt



TOCA Race Driver

Extra Violence i uzimanje double-barrel shotgun-a - Startuj novu igru, nakon FMV sekvence (animacije) za prvi nivo, pauziraj igru

i unesi: levo, levo, X, desno, O, R1, R2, L2, R2.

Realistično upravljanje - Unesi SIM kao kod u bonus ekranu..

Realistična oštećenja - U bonus ekranu unesi DAMAGE za realistična oštećenja.

Da bi otključao sledeće kodove, u bonus ekranu unesi:

Svi automobili:
LEZEJD
XKIMCF

Sve staze i šampionati:
NIQHLT
NPXOOY
MPXOOY
QTRIKX
TMYTKO

Drugačije upravljanje vozilima:
VIBAKH

Nasilan završetak misije:
ENDMISSION

Bez oštećenja:
OATRYU
IHHBIV

Pro Race Driver staze:
LQJFFA

Bonus takmičenja - Kada završiš sa LOLA World šampionatom, potrebno ti je $8 miliona da bi otključao još dva takmičenja, uključujući i automobile koje si osvojio u takmičenjima jedan-na-jedan. Klasa [B] šampionata uključuje sve automobile iz kolone zajedno sa automobilom Mini Cooper S, dok klasa [A] šampionata uključuje kolnu sa Toyotom GT1. Postaraj se da ti na raspolaganju bude što više automobila, jer su staze lukavo napravljene i nimalo lake, te ti je potreban izbalansiran izbor automobila.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Razmena igara, programa, divx filmova za Segu Dreamcast.
Saša 063/815-1916

Onimusha 2, original za PS2, 60 EUR.
Goran 064/ 151-06-07

Bežični, analogno digitalni džojstici za PSX i PS2. Par 50 EUR.Zvati posle 13 h.
011/4880-002

AUTOR: RAYCO & DUH

HOROR IGRA IZ UNIVERSALA / OBRADIVATI, OPHODITI / LOŠA OCENA U ŠKOLI / POVUĆI SE, OSAMITI SE / GLAVNI GRAD GANE / EGIPATSKI BOG SUNCA / TEMPO / ŽENSKO IME / ITALIJA / OTISCI U PESKU, SNEGU / LUDOVATI / bonus

(VIDI SLIKU) / NOVA IGRA IZ THQ—a

OTPADAK OD DRVETA / ENERGIJA / KORVIN IVANIŠ / PRIPADNIK SLOV. NARODA / PILOT SAMOUBICA

NASMEJAN, VESEO / VRSTA PAPAGAJA / TEMPERATURA

NA SILU UZIMATI / AMERIČKI ISTORIČAR, HERBERT SEBASTIJAN

FRANCUSKI SASTAVLJAČ ŠAH. STUDIJA, ANRI / GLUMICA, ŽANA

DUH GAMES / MOČVARA / POMOĆNI SVEŠTENIK (MN.) / ODBOJKAŠ, MILJKOVIĆ

UČENICI / VOJSKOVOĐA, OMER PAŠA / SVEŽANJ CVEĆA (MN.)

BIOSKOP / OSOLJEN / DEO VAGE / AMPER / TURSKI VOJNIK / IVAN RIBAR / GLUMAC, DELON

LITAR / KIKINDA / ZANOS, USHIĆENJE / LIK IZ NAŠE PREDST., KRALJ / ŠARENI PAPAGAJ / STARIJA MERA ZA DUŽINU (INČ)

OBIM / IMAGINARNI BROJ / OLIVER TVIST / TAJNI OPERATIVAC / UMBERTO SAKS

DEMON IZ ONIMUŠE / HERCEGOVAC / ŠPANIJA

PODNA PROSTIRKA / KAZNENI UDARAC U FUDBALU

4 1 2 5 3

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **TUROK**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Luka Popović, Jagodina • Slađana Pavlov, Vrčin • Ilija Kocić, Niš • Miloš Aksentijević, Negotin • Miloš Đurđević, Goranski Plolazbr.8

Časopis Bonus su dobili: Janko Povolni, Padina • Vladimir Stankovi, Ratkovo • Vanja Švenda, Novi Sad • Radovan Gardić, Subotica • Sanela Horvat, Subotica



RIDERS

Uloge:	*Stephen Dorff, Natasha Henstridge*
Režija:	*Gerard Pires*
Premijera:	*Oktobar 2002.*
Trajanje:	*83 min.*





Beetlejuice

Kataloški broj : **297**
Žanr : **dečiji horor**
Trajanje : **92 minuta**
Glumci: **Alec Baldwin, Geena Davis, Michael Keaton**

Režija : **Tim Burton**

Ima li neko ko nije čuo za nestaška Beetlejuice-a? Naravno da nema, crtane filmove o njemu ste svakako gledali a njegovoj zlobi ste se smejali. Ovako u stihu ispričan je i sjajan film gde je davne 1988. godine cela priča o nevaljalom biću vrlo verno prikazana.



Clueless

Kataloški broj : **207**
žanr : **komedija**
Trajanje : **97 minuta**
Glumci : **Alicia Silverstone, Stacey Dash, Brittany Murphy**

Režija : **Amy Heckerling**

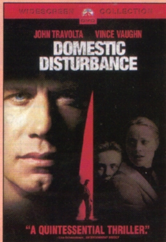
Simpatična tinejdžerska komedija o razmaženoj devojci kojoj se sve želje ispunjuju. Jednog dana shvata da postoje i važnije stvari od toga da je čovek samo lep i bogat. U takvim razmišljanjima zaljubljuje se u momka koga je pre uvek potcenjivala i ponižavala.



Captain Corellis Mandolin

Kataloški broj : **NOVO !!!**
Žanr : **ljubavna ratna drama**
Trajanje : **129 minuta**
Glumci: **Nicolas Cage, Penelope Cruz, Christian Bale, John Hurt**
Režija : **John Madden**

Prosto rečeno sjajna drama sa velikim glumcem u naslovnoj ulozi. Ovaj film je pravo remek delo sa početka dvadeset i prvog veka i kao takav će sigurno dugo ostati upamćen. Vrela ljubav između mladog italijanskog kapetana i prelepe grkinje desila se u najnezgodnije moguće vreme: baš za vreme rata. Ipak, mladi nakon svega nalaze načina da budu zajedno.



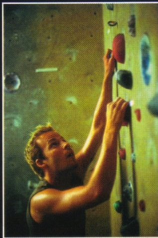
Domestic Disturbance

Kataloški broj : **NOVO !!!**
žanr : **krimić**
Trajanje : **89 minuta**
Glumci : **John Travolta, Vince Vaughn, Teri Polo**

Režija : **Harold Becker**

Neverovatno dobar triler koji nam priča dirljivu sagu o velikoj ljubavi oca i sina i tankoj liniji između istine i laži. Travolta je maksimalno u svom fazonu i ovo mu je jedna od boljih uloga u krarijeri. Film je visoko-budžetan pa je skoro obavezno pogledati ga.



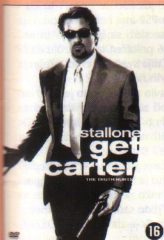


Sećate li se filmova "Zločin na talasima" i "Italian Job"? Ovog puta imamo nešto slično sa razlikom da protagonisti voze rolšue.

Grupa mladih pljačkaša želi da se povuče iz posla. Ali mafija i policija žele da nastave da rade za njih. Slim, Otis, Frenk i Aleks, tri momka i devojka, čine talentovanu grupu koja na briljantan način pljačka banke uz savršeno isplanirane begove. Bilo da je to nestajanje u gužvi, priključivanje u rolerblejd maraton ili kačenje na blindirani kamion, oni uvek uspevaju da izmaknu policiji, zahvaljujući perfektnom snalaženju u svim ekstremnim sportovima. Za njih ne postoji limit kad je u pitanju beg.
Slim, glavni u bandi, osmišljava poslednju akciju, koja će im omogućiti da se povuku: 5 pljački u 5 dana, koje donose 20 miliona dolara. Ali ovog puta, policija ulaže sve svoje izvore, angažuje ubice, a težak plen im otežava bekstvo i stvari se kompilikuju... U tim je ubačena i zanosna detektivka u koju se Slim zaljubljuje. Naravno, ne zna ništa o njoj...

Režiser filma, Žerar Pire, je specijalista za ekstremne sportove i to je dokazao više nego ikada u filmu "Riders". To se najbolje videlo u sceni sa helikopterom iznad centra Montreala, u kojoj nije oklevao da uvrsti kaskadersku sekvencu koju ne može svako da režira. Zahvaljujući ekipi Mišel Žulijena (koji je zaslužan za kaskaderske scene u 5 filmova o Džejmsu Bondu, Taksiju i Taksiju 3) i kaskaderu Žilbertu Bataliju, Žerar je uspeo da snimi kamion od 30 tona koji se vozi na 2 točka više od jednog kilometra. Naime, kaskader je 12 od 20 puta uspeo da podigne kamion na dva točka, a jednom čak i da tako vozi duže od jednog kilometra, na divljenje cele ekipe koja to nikada pre nije videla.

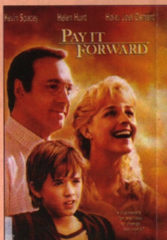




Get Carter

Kataloški broj : 111
Žanr : krimić
Trajanje : 111 minuta
Glumci : Michael Caine, Ian Hendry, Britt Ekland, John Osborne
Režija : Mike Hodges

Pogledajte kako se potrefila dužina trajanja filma i kataloški broj, kao da su baš pravili Cartera za našu arhivu. U svakom slučaju u pitanju je prva verzija priče o legendarnom Carteru, neumoljivom baji na ivici dobra i zla. On želi osvetu i niko ne može da ga sprečiÖ



Pay It Forward

Kataloški broj : 81
Žanr : ljubavna komedija
Trajanje : 90 minuta
Glumci : Michelle Pfeiffer, Bruce Willis, Rita Wilson,

Režija : Rob Reiner

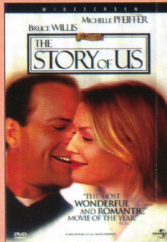
Dubok film o bračnom paru koji posle više od deset godina braka zapada u obiljnu krizu i dok su deca na odmoru, njihovi roditelji žele razvod. Ipak, stvari možda mogu da se reše ukoliko gospođa odustane od tužbe i parničenja...



Ghost

Kataloški broj : 241
žanr : drama
Trajanje : 128 minuta
Glumci : Patrick Swayze, Demi Moore
Režija : Jerry Zuckerl

Legendarni film koji smo morali da preporučimo mlaďim čitaocima. Kontakt sa svetom mrtvih oduvek je privlačio našu pažnju a u ovom filmu imaćete priliku da iskusite neponovljivo druženje sa duhom koji je još uvek zaljubljen. Obavezno pogledajte.



The Story Of Us

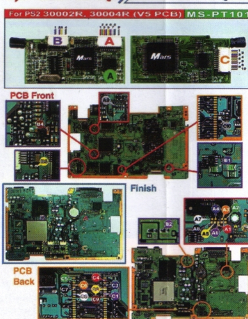
Kataloški broj : 297
Žanr : SF
Trajanje : 127 minuta
Glumci : Gene Hackman, Christopher Reeve,
Režija : Richard Lester

Svi ste čuli za ovaj film, I mislim da nije potrebno dodatno raspredati o ovom legendarnom ostvarenju, osim da iznesem jedan podatak koji verovatno niste znali. Naime, veliki Mario Puzo je iz senke napisao scenario za ovaj film i pod pseudonimom ga predao Warner Brosu. Ko nije gledao Super-Čoveka neka to obavezno sada uradi!

MOD ČIPOVI

Kao što ste primetili, ili imam JAKO dobru vezu u Bonusu, ili se vama, čitaocima, dopada ovo o čemu ja trabunjam, tek eto, ja sam opet TU!!!

Pre svega bih se zahvalio vašem velikom odzivu, što znači da vas ovo štivo interesuje. Bilo je KILO pitanja, na neka sam već odgovorio, na neka ću upravo odgovoriti, a neka tek kroz koji broj... ne budite nestrpljivi. Dakle, vežite se, POLEĆEMOOO! (a možda i nećemoooo...) Za ovaj broj sam JEDNOGLASNO odlučio o čemu ćete čitati. Mislim da je to ONO što nas sve interesuje, tišti i muči, stoga sledeći redovi su posvećeni isključivo tome... dakle... bubnjevi & trube... MOD-ČIPOVI ZA PS2! Šta sve postoji, kako radi, koliko košta, za i protiv, i naravno, koliko može da šteti.



Za početak, podelićemo ih u nekoliko osnovnih grupa, radi lakše orijentacije.

1 - Čip koji zahteva BOOT disk

2 - Čip koji ponekad zahteva BOOT disk

3 - Čip koji DIREKTNO učitava (iliti BEZ BOOT diska!)

Pa, da počnemo... samo polako i lagano... Pre svega, na tržištu postoji nekoliko različitih diskova koji ostvaruju funkciju BOOT diska, to su Action Replay, Mega Memory Manager, DVD Region X i Exploder Boot Disk. Svi oni imaju neke prednosti i neke mane. Takođe, svi oni imaju svoju osnovnu namenu, koja nije učitavanje kopija na PS2, zato što je to još uvek protivzakonito. Za svaki disk ću reći koja mu je namena, koje su prednosti i naravno, mane.

Tako, Action Replay ima prednost što je ustvari "cheat code manager", ili omogućava varanje igrice, što mu je i osnovna namena. Novije verzije (2.0 i veće) imaju i opciju DVD Video Manager, koja omogućava da se puštaju sve zone DVD filmova, naravno preko ovog diska. Mana mu je (a to ljudi u igraonicama i te kako znaju), ako ne učita iz prve, a to se manifestuje crnom slikom koja nikako ne odlazi, mora ponovo da se sprovodi cela procedura boot-ovanja. Loša osobina je i to što zahteva svoj kertridž da bude ubačen u slot od memorijske kartice, nije bitno u koji (eto odgovora za Renata, koji je ovo pitao), a taj kertridž je nepouzdan, to jest lako crkne, a popravke nema!!! Takođe, samo verzije 2.02 i veće rade na konzolama V5, V6, i V7 (sve one sa oznakom R), niže verzije rade SAMO na V3 & V4!

Sledeći na udaru je Mega Memory Manager. Veoma je redak, a osnovna namena mu je da na karticu koju dobijete uz taj disk možete staviti ČAK 16 MB save-gameova!!! Naravno, ovo važi SAMO za karticu koja se dobija uz ovaj disk, i ni za jednu drugu!!! Mana diska je malo komplikovan meni za boot, radi samo na konzolama V3 & V4, takođe ako ne pročita iz prve, cela procedura se mora odraditi ispočetka. Inače, ona gore navedena memorijska kartica koja se dobija uz ovaj disk, nije neophodna za učitavanje, tj. može se učitati igra i bez nje.

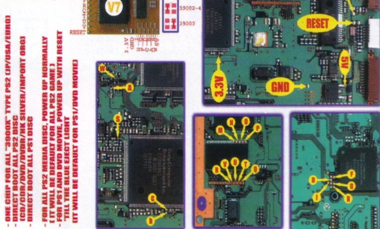
DVD Region X je, pre svega CD, mada oko toga mnogi greše. Ime softvera je jedno, a format diska drugo... zar ne? Osnovna namena mu je otvaranje svih zona DVD Video diskova, znači za filmove, a mana je ta što morate imati memo-karticu od dvojke da bi se učitao ovaj disk (mada, ako nemate memo-karticu, što se onda igrate na konzoli?) Mana je i ta što posle neuspelog učitavanja ostaje crna slika, pa opet mora sve ispočetka, radi samo na konzolama V3 i V4, a ko se pređe pa pritisne X na glavnom meniju, takođe mora da sve obavi ispočetka (da, mala napomena, igra se butuje na START dugme, ne na X).

Dolazimo i do poslednjeg, ali zaista najboljeg za sada, Blaze Exploder Boot diska. Osnovna namena mu je "cheat-code manager", mada procedura za učitavanje je ono što ga izdvaja od ostalih. Pre svega, radi na SVIM PS2 konzolama, meni je prost, a po neuspelom učitavanju na ekranu zatičete ljubičasti pravougaonik gde piše "couldn't load game", pa sve što treba je izbaciti i ubaciti igricu (dva puta pritisnuti eject), tri puta pritisnuti taster X, i velika verovatnoća da će sada učitati igru kako treba. Radi bez ičega, ne zahteva memo-karticu i, stvarno je super rešenje za klubove. Zbog Neo 2.2 čipa ne može da učita DVD-rom igru. Sledi malo objašnjenje. Da, BOOT diskovi jesu SVI na CD-formatu, ali je neophodno da budu originali, pa ako se prekopiraju, gube zaštitni original zapis, i više ne vrede nikome. Tako da, od kopiranja boot diska NIŠTA! Tj. možete da pokušate, ali nećete dobiti ništa korisno, a kamoli upotrebljivo.

Ja sam najavio pričicu o čipovima, ali opis boot diskova je bio neophodan da biste razumeli kako radi svaki čip pojedinačno. E, sada ide ono što piše u naslovu, a to je KAKO SE KOJI ČIP ZOVE I ŠTA SVE MOŽE DA RADI!

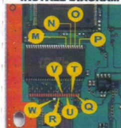
Opet mora da padne jedno objašnjenje. Original kod (ili source-code) je ono što disk čini originalom. Da, da, to je ono što ne može da se presnimi. Mod-čip ima zadatak da u konzolu "ugura" taj kod, i to tako da konzola pomisli da je taj kod došao sa diska. Zadatak izgleda teško, a dodatno se komplikuje kada dođemo do diskova za PS2, jer... PSX CD-rom je imao jedinstven kod, i zadatak čipa je bio da pusti taj jedan jedini kod, i sve je išlo super. PS2 CD-rom ima različite kodove, za svaku igru po jedan, a smestiti sve to u čip je maaalo komplikovano... još kad se doda i to da i svaki DVD-rom za PS2 ima neki svoj kod, i da taj kod treba da se složi sa igricom... to već zahteva Pentijum 6 prikačen na konzolu da bi funkcionisalo... ali nije sve tako crno... rešenja ima... i sada ćemo ih navesti.

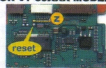
Prvi čip koji se pojavio za PS2 nosio je ime Neo 2.0. Sadržao je kod za PSX i inicijalni kod za PS2. U prevodu, da bi učitao PS2 igru na CD-u, mora se koristiti neki od boot-diskova, a učitavanje kopije DVD igre za PS2 je nemoguće (moguće je jedino sa Action Replay diskom, ali potrebno je imati 4 ruke, 2 original DVD-rom diska, i niko ne garantuje da će to da radi uopšte!!! Tj. do sada niko nije uspeo... Odgovor za Marka S. je dakle, NE MOŽE!!!)

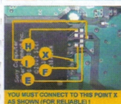


Vezuje se 8 žica, ništa se ne skida, i ne ometa ni original igre ni DVD filmove.
Sledeći je izašao Neo 2.2. Potpuno isto radi, samo vezuje se samo 5 žica.
Posle njega je izašao Neo 4, zatim Neo 4.1. Pošto isto rade, opisaćemo ih zajedno. Neo 4 ima mogućnost DIREKTNOG učitavanja svih CD-ova (PSX & PS2), a postoji i mogućnost učitavanja DVD kopija, mada nije direktna, nego se sprovodi metodom "swap-tricka", ili preko jednog original DVD-roma. Nije problematična procedura, traje svega 10 sekundi, i veoma je pouzdana. Mane ovog čipa su sledeće: može da se ugradi SAMO u konzole koje nemaju "R" tj. samo u V3 i V4, vezuje se sa 44 žice (da da, četrdeset i četiri !), i SAMO ISKUSNI mogu da ugrade ovaj čip. Prednosti su što je jedini na tržištu koji otvara SVE ZONE za DVD (znači da možete gledati i DVD kupljen u Americi... kao da je to preko potrebno?), ali to možete da dobijete i kupovinom DVD Region X diska. Sve u svemu, katastrofa za ugradnju, ali veoma kvalitetno odrađuje posao. Pruža najviše mogućnosti, i da nije mana, bio bi najbolji! Ovako...
Čip veoma nepoznat našem tržištu je takozvani ORIGA čip, koji su "izmislili" momci koji sebe nazivaju Marco & Didi, je ustvari preteča Messiah čipa. To je čip koji se vezuje sa 12 žica, zahteva boot disk, ali učitava SVAKI CD-rom i SVAKI DVD-rom! (naravno, za PSX & PS2) Mana je, pretpostavljate, boot disk. Nema ga na tržištu, barem ne našem. A i cena mu je previsoka. Tako da dolazimo do najprihvatljivijeg rešenja za igrače...
MESSIAH, njegovo Visočanstvo, negde se zove i Elvis, izašla je i nova verzija pod nazivom Mars, Matrix, Apple... U osnovi su isti. Rade isti posao. DIREKTNO učitava svaki PSX, PS2, CD-rom, DVD-rom, PAL, NTSC...Vezuje se sa 23 žice, i opet, SAMO ISKUSNI mogu da zaleme čip (mislim može svako, ali je pitanje da li će da radi...) Jedina mana je ta što se mora pritisnuti RESET po ubacivanju igrice (kao da je to mana?), sem toga, skoro da nema mane. Može se ugraditi u sve konzole OSIM V3.
Tako da bi ovo bio odgovor za Jovana. Isplati se, veruj... ili nemoj !!!:O))))
U toku pisanja ovog članka, pojavio se još jedan čip na tržištu, pod nazivom Mars. Za njega bi trebalo da važi ista priča kao i za Messiah čip, ali... on može da se ugradi SAMO u V5, V6 & V7, i budući da je u pitanju ČISTA KOPIJA Messiah čipa, do trenutka zaključenja ovog broja nije mi potpuno poznato koliko je siguran u radu. Prednost je ta što je jeftiniji u nabavci, mana je ta što krajnjeg korisnika košta ISTO kao i Messiah... ja ipak glasam za Messiah...
Zapitali ste se šta to znači V3, V4, itd. To su serije konzola. V3 je prva evropska PS2 konzola. Kao što smo za keca imali sve od 1002 do 9002 plus 102 (PSOne), tako i za dvojku imamo razne serije. Korisniku je totalno isto, sve one imaju ISTU sliku, ISTU brzinu učitavanja i ISTO izgledaju, ali postoje neke male sitne razlike po kojima se mogu razlikovati međusobno.
Ovo pišem zbog toga što me MILION ljudi do sada zvalo, ne znaju koju konzolu imaju, pa shodno tome ne znaju ni koji čipovi mogu da se ugrade u njihove konzole. Dakle...

BLUE CHIP < "V7" USA VER>
INSTALL DIAGRAM FOR V7 39XXX MODELS

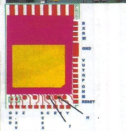








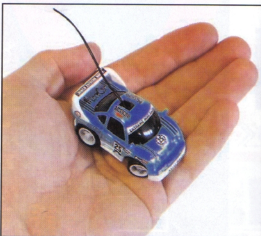




Serija konzole se sastoji od 5 cifara, gde poslednja cifra određuje za koji kontinent je konzola namenjena, tako da je 1 USA, 2 Australija, 3 Velika Britanija, 4 Evropa. Serije 10000 i 18000 su namenjene za Japan, i u njih ne može da se ugradi NIŠTA! na žalost... Sa zadnje strane (levo od ventilatora nalepnica) se može pročitati šifra serije, a poklopčići za šrafove, koje ću pomenuti, se nalaze ODOZDO. Ja ću spominjati samo evropske, dakle 30004 ili slično.
V3 - Oznaka 30004. Odozdo ima 4 gumena i 6 plastičnih poklopčića, sve skupa 10. Ne može Messiah, može Neo 2.2 i Neo 4.
V4 - Oznaka 30004 ili 35004. Ima 4 gumena i, za razliku od prethodne, samo 4 plastična poklopčića, sve skupa 8. Može SVE da se ugradi u ovu konzolu.
V5 - Oznaka 30004 R. Spolja ista kao i V4, razlika je samo u seriji i to samo to slovo R. Iznutra je potpuno drugačija. Ne može Neo 4, ne prihvata ništa sem Blaze Exploder boot diska ili Action Replay diska verzija 2.02. Ali zato, može Messiah, i može Neo 2.2.
V6 - Ista priča kao i za V5, tj. sve je isto sem jednog malog procesora, koji je promenjen. Važi sve rečeno kao i za V5.
V7 - Oznaka 37000 i 39004. Sem ovog broja, opet je sve potpuno isto kao i za V5 i V6.
Pošto primećujem da vam već (!) pada koncetracija, samo da odgovorim na pitanja, pa da završim više u ludari... Neko je pitao kako da memoriše igre od keca na dvojci? Lako, kupiš memo-karticu od keca, ubaciš, i to je to. Takođe je neko pitao za modem, hard disk i internet za PS2. Već postoji, ali je preskupo (preko 200 euroznih!). A internet i tako loše ide sa našim telefonima...
Nadam se da sam vam još malo približio suštinu vaše crne kutije. Nadam se da su vam sada stvari malo jasnije. Nadam se da sada malo bolje poznajete svoj PS2. Nadam se da vas nisam ugušio, ali i ako jesam... VU-GLA U LAVOR 'LADNE VODE, PA OPET ISPOČETKA... Do sledećeg broja...

Verovatno ste u prošlom broju primetili da Bonus od sada ima još jednu stalnu rubriku. Iz broja u broj ću se truditi da ovde predstavim najzanimljivije stvarčice koje se tamo negde preko mogu kupiti. Iz meseca u mesec ovde ću smenjivati sve ono što ne morate a jako biste želeli imati. Ako imate neke predloge, sugestije ili savete koji mogu biti od koristi u razvoju ove rubrike slobodno šaljite pisma, mail-ove, SMS-ove. E sad malo o ovom broju.. Moram da vam skrenem pažnju na zaista sjajan Casio Sat koji je fascinirao sve koji su uspeli da ovu spravicu vide van papira. Do sledećeg broja uživajte, i šta da vam kažem sem, uživajte u rubrici Boyz Stuff.

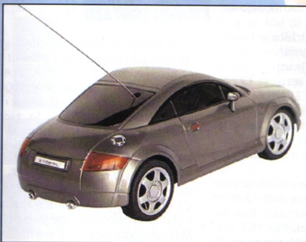
MINI RC



Da li ste se ikada zapitali koliki je najmanji autić na daljinsko upravljanje? Da ne bih mnogo trošio reči bacite pogled na sličicu i uverite se sami, ovaj mali lepotan je svega nekoliko santimetara dugačak, i zaista ide kao zmaj. Ovo je pravo rešenje ako želite da vašeg kućnog ljubimca izludite do besvesti (* napomena: radi samo u slučaju Pasa, mačaka tako da se vaš papagaj i neće baš oduševiti). Za napajanje koristi malu spljoštenu bateriju koju najčešće stavljamo u satove. Ovo je takođe nešto što bih najtoplije preporučio svakome ko je željan dobre zabave jer se staze za ovako male autiće lako prave na sred sobe još ako imate dva komada i nekoga sa kim biste ovako provodili dane, verujte mi na reč dok sami neprobate niste ni svesni šta znači Micro Machines do besvesti.

AUDI TT





Da, da verovali ili ne. Neko se dosetio da ako nemože da vozi novog TT po gradu onda sigurno može sebi da priušti da ga provoza po tepihu dnevne sobe. Ovo je minijatura novog modela Audi-a koji ste u pravoj veličini imali priliku da vidite na Beogradskom sajmu automobila. Ovaj mali lepotan radi na dopunjivu 12 V Ni-Cd bateriju, a baterija u daljincu je popularno nazvana kocka. Domet poslušnosti malog TT je oko 70 metara što je sasvim dovoljno za temeljno igranje. I tako dok neki ovakve mašine voze po gradu na šmeker-gasu, mi ostali obični smrtnici moraćemo pri vožnji da ostanemo izvan njega sa daljinskim upravljačem u rukama. Eh šta ti je život.

CASIO WRIST CAMERA







Ovome treba težiti u životu. Najnoviji Casiov proizvod koji vam predstavljam je sat koji u sebi sadrži ni manje ni više nego color digitalni foto-aparat. Zamislite samo koliko bi zabavno bilo imati pri sebi foto-aparat u svakoj prilici, zamislite koliko puta ste sebi rekli: "Eh da mi je da ovo slikam, niko mi neće verovati". Ruku na srce kvalitet fotografija koje ovo malo čudo daje i nije baš zapanjujuć ali mora se priznati da radi posao, radi i te kako. Povezuje se sa računarom preko USB porta, i može da prikazuje bmp i jpg slike. Verovatno ste već primetili ali eto da kažem da sat ima kolor ekran na kome možete pregledati slike koje ste slikali ili preneli sa racunara. Moram da dodam da je ovo nešto što stvarno vredi imati, ali istina je malo surovija. Većina nas će doživeti da ovako nešto nosi oko ruke verovatno u sledećem životu.

DIGITAL DICE

Ako znate engleski, verovatno ste reč Dice preveli i zapitali se kakve veze imaju kockice za igru za ovim čudom. E, tu je sada najnovija reč tehnološkog napredka. Naime ovi mali lučići imaju u sebi senzor pokreta i mali progam koji reguliše nasumičnu promenu broja, pa se dobija isti efekat kao kod starih dobrih kockica. Treba da pomenem da ispušta pistavi zvukić koji simbolizuje svaku promenu broja i zaista pravi sjajnu atmosferu. U kompletu se dobijaju dve "kockice" koje su dimenzija 3.5 cm x 3.5 cm x 3 cm i koriste po jednu AG-13 spljoštenu bateriju. Ako vam se ovo malo cudo dopalo, nabavite par i spremite se za Hi-tech jamb.



PRIVATNI UFO



Šta reći o malom balonu sa propelerima koji možete voziti pomoću daljinskog upravljača. Iako ne previše brz može biti jako lepo iskorišćen. Ako još niste povezali o čemu se radi, u pitanju je mali dirižabl oblikovan kao ufo. Daljinac je sličnog dometa kao TT i nema se šta puno reći, jednostavno ovo treba voziti, jer je zaista sjajno.

WALKIE-TALKIE WATCH

Posle gomile špijunskih filmova i nebrojeno mnogo 007 avantura, pojavila se spravica za koju nemorate biti Bond, James Bond da bi vam stajala oko ruke. Rec je o satu u koji je ugradjen walkie-talkie pristojonog dometa od nekih 100 metara. Prodaju se iskljucivo u paru, tako jedino i rade. Zamislite scenu u kojoj svom bratu iz druge sobe trazite da vam donese jos jednu koka-kolu, bez da morate da se dereta. Samo pritisnite dugme i slobodno pričajte.



INFLATABLE SPEAKERS



Pitate se šta je ovo? Eeeeee ... to je čudo tehnike. Radi se o zvučnicima napravljenim od plastičnog materijala sličnog onom od koga se prave lopte za plažu na naduvavanje, koji se mogu izduvati i naduvati po želji a da pri tome neizgube funkciju i ostanu normalni multimedijalni zvučnici. Moram da kazem da je ovo zaista revolucionarno rešenje idealno naprimer za ekskurzije. Možete ih poneti i prikačiti na vokmen ili diskmen i pritom u sobu doneti celonoćnu zabavu, a o maltretiranju ostalih u autobusu da i ne govorim.







bonus

PlayStation.2

PLAYSTATION 2 TOP 10



1 Commandos 2



2 Onimusha 2



3 Stuntman

- Blade 2
- Taz Wanted
- Gungrave
- Winning eleven 6
- Shox
- SOCOM:US Navy Seals
- Terminator

TOP 10 MILJANA LAKIĆA





1 Super Mario Sunshine



2 Commandos 2



3 Blade 2

- Shox
- Taz Wanted
- Gungrave
- SOCOM US Navy Seals
- Terminator
- Summoner 2
- Robotech: Battlecry



PLAYSTATION TOP 10



1 Delta Force



2 Stuart Little 2



3 Lilo & Stitch

- Planet of the apes
- Winning Eleven 2002
- ISS Club Edition
- Sky Sport Quiz
- Dexter's Laboratory
- Rayman Rush
- Kick boxing

BEOSOFT TOP 10





1 Super Mario Sunshine



2 Blade 2



3 Terminator

- Tomcat GBA
- Stuntman PS2
- Delta Force PSX
- Winning Eleven 6 PSOne
- Tekken Advance GBA
- Stuart Little 2 PSOne
- SOCOM US Navy Seals PS2

PONESITE
IGRU SA SOBOM

GAME BOY ADVANCE

5.999 din



Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

od 267 din mesečno!

Posetite naš sajt i
poručite naše
proizvode preko interneta
www.beosoft.co.yu



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB